家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2003 5
ISSUE.105

新作速递

锁定：现代空战
幽浮：战神3000
重返狼穴II血战太平洋
塞尔特之王
英雄传说VI空之轨迹
上古卷轴III血月
银河英雄传说VS
魔法帝国
武士传奇
铁狱行星
模拟人生：超级巨星
盖亚大地传说·光辉传承
青蛇

极限攻略

三国志IX皇帝争霸 王者之书
印第安纳琼斯VI完全寻宝指南
模拟城市IV市长规划手记
先驱号 全攻略

游戏观点

抗日：血战上海滩
指环王：护戒使者

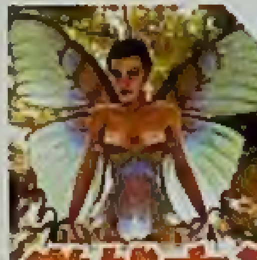
娱人码头

别偷换概念——武侠游戏

网络帝国

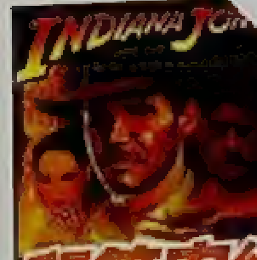
网游月记
传奇3.0 全新内容披露
轩辕剑online：蚩尤再现
A3前瞻
剑侠情缘online
人间
天下无双
童话
天使
坦克宝贝
佣兵传说
宠物王中的一天
EQ魔法师必修课
魔剑 女猎手养成大全
命运 我不是一个珠宝奸商
骑士 做个祈祷祭祀有多难
天堂冰镜湖之妖精属性新谈
征服 游戏的宿命
N-AGE物语之少年激斗篇
奇迹 白色情人节

游戏大赛经纪人



激战主流GeForceFX

黑鹰坠落



印第安纳·琼斯VI

合金装备

不是猛宠不过江！
超过600只宠物即将登陆！
宠物王 online
WWW.PETREALM.COM.CN
宏图航谷 第三波软件

零售价:8.8元 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183
05>
9 771009 618022

敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活

GameStar IDG

JoyPark
魔力宝贝向外挂说不！
你玩游戏，还是游戏玩你？
JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏
绿色网游
新世界
杜绝外挂、骗子、盗号的
绿色网游新世界活动即将
开始，还不快快加入？
详情请参阅网星
http://www.joypark.com.cn
绿色网游新世界活动专区。
魔力宝贝 3.0
©2001,2002 DWANGO/SQUARE ENIX
©2003 DWANGO/ZENER WORKS/SQUARE ENIX
©2001-2003 SQUARE ENIX/SOFTSTAR
新出音管[2001]544号
电出字01-2001-215
ISBN 7-900088-85-X/L31
网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
http://www.joypark.com.cn
SQUARE ENIX 研发
总经销
JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏
魔力、魔力、随心所欲

魔剑，新网游的领跑者！
历时四年，投入千万美金，天人互动重拳出击！打造世界顶级新网游！
种族职业
怪兽
自由PK
群体PK
新网游
魔法(1)
魔法(2)
战斗(1)
战斗(2)
宠物
技能
自建城市
自建商店
天人互动
最新内容及客户端下载请浏览《魔剑》官方网站：www.shadowbane.com.cn
经销商及网吧请致电：万众骏网 010-82627435 连邦软件 010-64421199 天人互动 010-84975388
以下媒体5月号将赠送魔剑客户端光盘及精美使用手册：家用电脑与游戏

全国火爆公测中
进军
安营扎寨
战争结束
国家公会
(2)
攻城器械
立体城战
外交谈判
社交动作
城外激战
攻破城墙
操控
魔剑一出，谁与争锋！
魔剑
SHADOWBANE
类型:MMOSSRPG
全球同步，史无前例！
中国、美国 、韩国、日本、英国、德国、法国、澳大利亚、加拿大、新加坡等数十个国家和地区同步上市。
电脑游戏攻略 软件与光盘 游戏基地 大众游戏 （以上排名不分先后）

Lineage
天堂
ONLINE
冰镜湖
狂抽猛送大行动
彩信手机等你拿
松下GD88
天堂烽火愈演愈烈　血盟圣战激情涌现
现在上"天堂"游戏，就有机会赢得松下GD88彩屏手机等精美奖品
如此惊喜好礼，时机稍纵即逝
心动？那就加紧上"天堂"吧！
官方网站：http://www.lineage.com.cn　客服电话：021-58826015
详情请登录官方网站或询洽就近网吧　本次活动最终解释权归上海新浪乐谷有限公司所有　奖品以实物为准
sina 新浪
NCSOFT
Copyright (C) NCsoft Corporation All Rights Reserved

SOFTSTAR
十年一剑情如梦
再向苍天问仙踪
仙劍奇俠傳 三
寰宇之星
我的游戏•我的快乐•我的寰宇之星
北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区知春路56号中海实业大厦五层（100086）
电　话：010-82114383(总机) 82110219 (客服)
http：//www.unistar.net.cn
E-mail：huanyu@unistar.net.cn

坦克宝贝
www.tankbb.com
不需疯狂 可爱出击
弟弟妹妹公公婆婆一起玩的休闲游戏
免费内测中，
快来注册吧！
多元化的战门设定
奇幻炫丽的必杀攻击
500万种变装纸娃娃
Zhaoh corp
运营公司：上海兆鸿科技
研发公司：softnyx公司
地址：上海市卢湾区西藏南路218号1201室 Tel:021-63343020 Fax:021-63343018 P.C:200021
媒体赞助：
数码银狐 CYBER FOX
GAMESPOT
KINGENE
浪潮
空中英语教室
(赞助厂商以英文顺序排列)

中文游戏门户网站17173.com荣誉推荐
天晴数码倾力制作
奇幻武侠网络游戏
征服
全面公开测试！！！
《征服》世界
今天你是主角
研发：天晴数码娱乐
总代理：网龙(中国)公司
总经销：智冠电子(北京)有限公司
网上垂询：http://www.tqzf.com/

一 个 梦 想 的 延 续 . . .
传奇3
WWW.MIR3.COM.CN
五月隆重开幕！
光通娱乐

一个神话的开始...
传奇3
WWW.MIR3.COM.CN
五月隆重开幕！
光通娱乐
OPTIC ENTERTAINMENT

DELTA FORCE
三角洲 4
BLACK HAWK DOWN
进战突击队：黑鹰坠落
黑鹰行动
四款豪华版精美赠品任您挑！
于4月25日起发送短信“DF”至51239
参加《三角洲黑鹰行动》赢取大奖
详情请登陆网站www.16316.com查询相关讯息
又名：黑鹰坠落
支持局域网、服务器连线对战
一系列的战术性射击非常精彩
野外空投给人印象致深
带你体验身临其境的激战场面
制作 NOVALOGIC
总代理 Space
中国地区总代理：
北京空间互动科技有限公司
Beijing Space Interactive Technology Co. Ltd
地址：北京海淀区上地信息路8号辰光大厦B座106室
电话：010-82782915
传真：010-82782809 邮政编码：100086
网址：www.16316.com 独家预定：www.15315.com
特别鸣谢：猎游网www.game2net.com
操作系统：Win98/Me/2000/XP
CUP：最低PIII 733 MHz
推荐P4 1.4GHz
硬盘空间：安装需750MB空间

WizG@TE
노아시스템
寰宇之星
骑士 ONLINE
厌倦了枯燥的练功升级？
厌倦了乏味的个人PK？
全新骑士Online之攻城拔寨版
给你一个国战的理由！
全新国战系统 最强公会排名
非常个人英雄榜 助你功成身就 英名远扬
搜狐 SOHU.com
搜狐公司游戏事业部
北京市朝阳区东三环南路大路园20号
现代柏利大厦9层 邮编：100022
客户服务电话 +86-10-8771-1188
客服信箱 service@ko.sohu.com
www.knight-online.com.cn

帝国时代：
塞尔特之王 Celtic King
蛮荒野性的古老年代
凄美壮丽的爱情小说
宏大写实的战争画卷……
上市热卖中
即时战略和角色扮演的完美结合
WCG指定比赛项目《虚幻竞技场2003》亚太地区精英大赛正在进行
Unreal Tournament 2003 虚幻
主办单位：法国INFOGRAMES公司 北京恒星互动数码科技发展有限公司
协办单位：LG电子(中国)有限责任公司
比赛赞助：法国INFOGRAMES公司 上海绿地资产管理有限公司绿地数码分公司 中国职业玩家联盟CPG
深圳世和资讯实业有限公司 ATI Techaologies Inc. 深圳市盈嘉讯实业有限公司
特别鸣谢：广州天河电脑城四楼电脑超市 微软(中国)有限公司 飞利浦(中国)投资有限公司
成都数码广场有限公司
ATi LG DFI
恒星科技
北京恒星互动数码科技发展有限公司
地址：北京市朝阳区安翔里华盛乐章公寓B座1809室
邮编：100101 Http://www.hpyweb.com 电话：010-64839006/9007
E-mail:hxkj@hpyweb.com
恒星科技 创造奇

izG@TE
노아시스템
寰宇之星
骑士 ONLINE
夫兵者，凶器也，骑士不得已而用之
是为了忠诚？是为了勇气？是为了公正？是为了荣耀！
骑士Online之攻城拔寨版
全面拉开国战序幕
人类 兽人 究竟谁能一统天下？
5月 末日战场 大家一见分晓！
搜狐 SOHU.com
搜狐公司游戏事业部
客服信箱 service@ko.sohu.com
www.knight-online.com.cn

《童话》是写出来的
童話
是玩出来的
4月28日
童话神秘内测
限量帐号申请
火爆进行中
官方网站
www.goth.com.cn
代发理行
研发
地址：北京市海淀区甘家口大厦802室
传真：010-88392622
客服：010-88392744
邮编：100037
电话：010-88392748
邮件：kefu@cwaygame.com.c

寰宇之星
骑士
ONLINE
风起　云涌
魔神的号角已再度吹响
谁胜？谁负？
末日战场即将燃烧登场
搜狐
SOHU.com
搜狐公司游戏事业部
北京市朝阳区东三环南路大路园20号
现代柏利大厦9层　邮编：100022
客户服务电话：+86-10-8771-1188
客服信箱：service@ko.sohu.com
www.knight-online.com.cn

WAEI

石器魔法牌

Stone Age Magic Card

火神之怒

■ 牌的属性：左上角的小图分为地、水、火、风、无五种属性，仅在领袖牌和宠物牌上有标示。道具牌在同等位置为标记使用次数限制。例如此牌为无属性。

■ 牌的主图：中央所绘的图样，用以表现该牌所蕴涵的意义。

■ 体力：此张牌被击败需要的攻击力。

■ 属性加分：在属性克制对手的情况下，会增加的攻击力。（无属性的属性加分为零）

■ 攻击力："D"代表需要投骰子的数目（例如此牌需要投骰子3颗），-2为投掷后的骰子攻击力所加的点数，那么此宠物的攻击力就等于两颗骰子的总和再减2。

■ 该牌拥有的特殊异能：例如此牌的异能力，在攻击回合中发动异能，所有场上1级的宠物都需要进入墓地。
咆哮2，代表如果发动此牌的异能需要花费的消费点数。

■ 消费点数：用来表示需要花费多少消费点数才能召唤。（例如此牌需要支付5点的消费点数才能召唤）

■ 卡片种类：以英文字母清楚区分为领袖牌（CHARACTER）、宠物牌（PET）、道具牌（ITEM）、事件牌（EVENT）

■ 编号：代表该牌在300张石器魔法牌中的编号（例如141/300表示此牌在第一版~火神之怒~中为第141号牌）

《石器魔法牌》第一系列--火神之怒，热烈登场。
在远古时期，一支神圣的火把，将火神重新唤醒，生命的奇迹也因此点燃。在火神的保佑下，玛雷菲雅村的人民过着祥和安乐的生活，并发展出一套独特的文明。但是好景不长，存在于世界尽头的邪恶力量正率领大军肆无忌惮的吞食大地，玛雷菲雅村的人民奋力抵抗，还是不敌这股邪恶的力量。正当他们绝望之际，火神重返人间并赐给他们300张充满力量的魔法牌，凭借魔法牌的神秘威力他们战胜了……
您想了解这300张牌的奥秘吗？快来加入石器魔法牌的战斗吧！

地　水　火　风　无

内含
1.虚拟宠物抽奖卡一张。
2.石器魔法牌基本包2包（每包70张）。
3.游戏桌布及教学光盘。
4.生命点数纪录盘。
5.游戏骰子4颗。

建议零售价 148元

石器魔法牌万事具备包

第一系列限量全 300 种

地、水、火、风、无五种不同属性的魔法牌等你来收集

唯一卡	1种
珍惜卡	16种
罕见卡	30种
非普通卡	90种
一般卡	163种

WAEI 北京华义联合软件开发有限公司
网址：http://www.waei.com.cn
地址：北京市朝阳区北三环东路8号静安中心9072室
电话：010-84541186
传真：010-84543129
邮编：100028
客服专线：010-84542286
客服传真：010-84543136
客服信箱：service@waei.com.cn

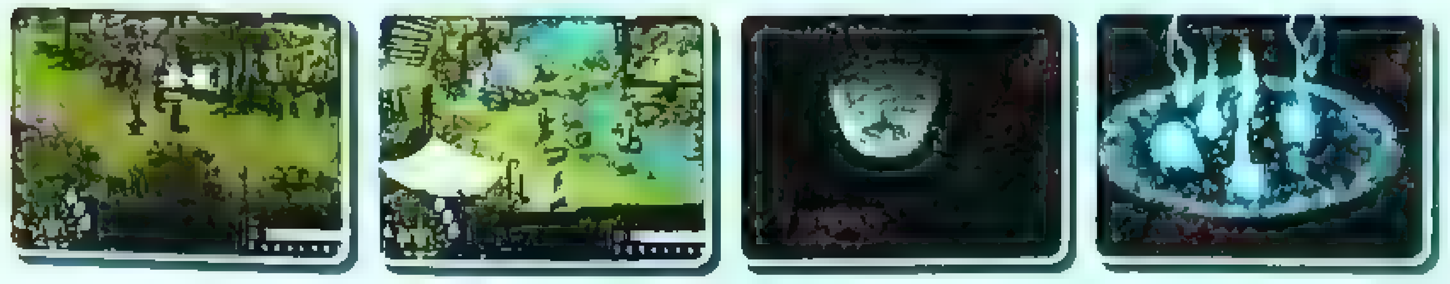
【华丽场景天下无双】
深入实地采景制作，游戏场面浩大，华丽精致无与伦比

【招式设定天下无双】
可自行设定独一无二的武功招式并任意取名，变化空间无限大

【武器养成天下无双】
完整的道具养成系统，镶入、加持、入魂，让您拥有举世无双的超强兵器

【使用道具天下无双】
摒除需高等人物才能拥有高等道具的做法，使您轻松发挥超强战斗力。

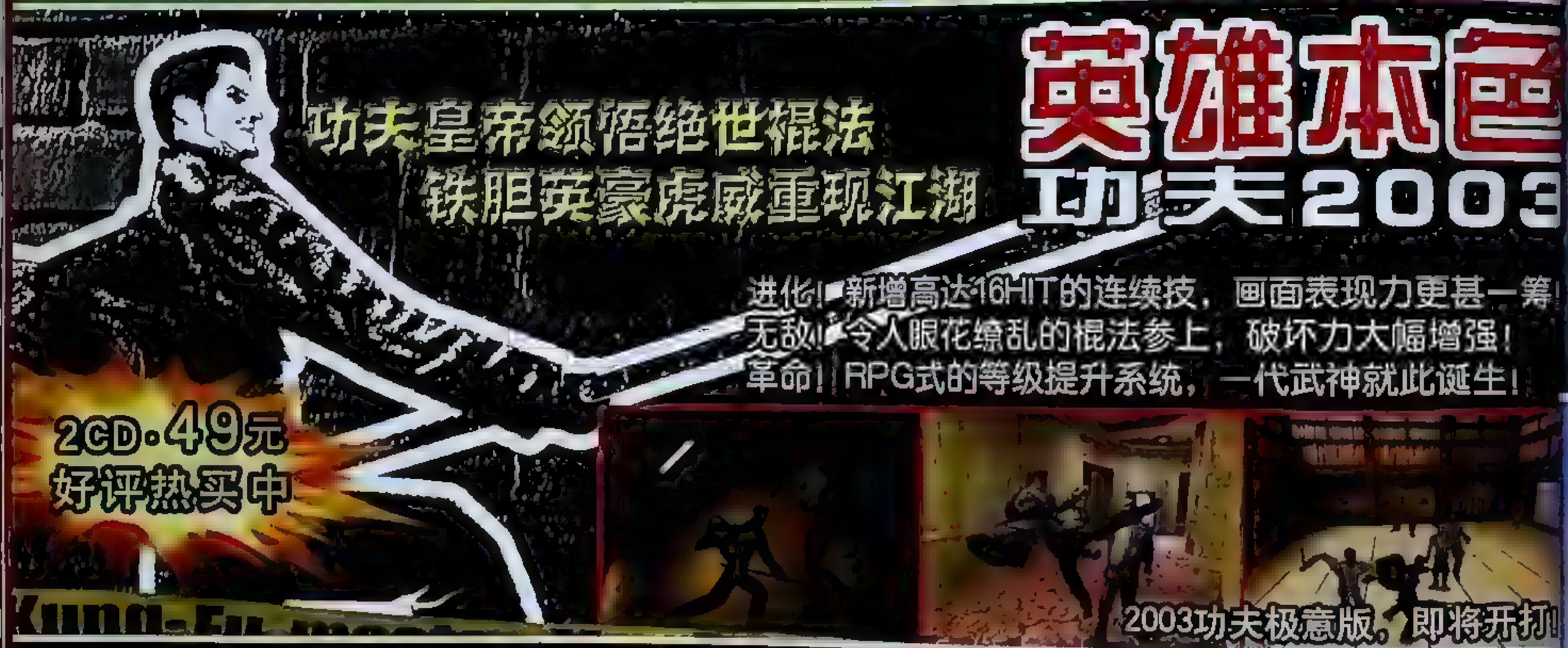
【名家配乐天下无双】
由享誉国际的上海交响乐团担任配乐，万马奔腾气壮山河的动人音效，余音绕梁三日不绝于耳。

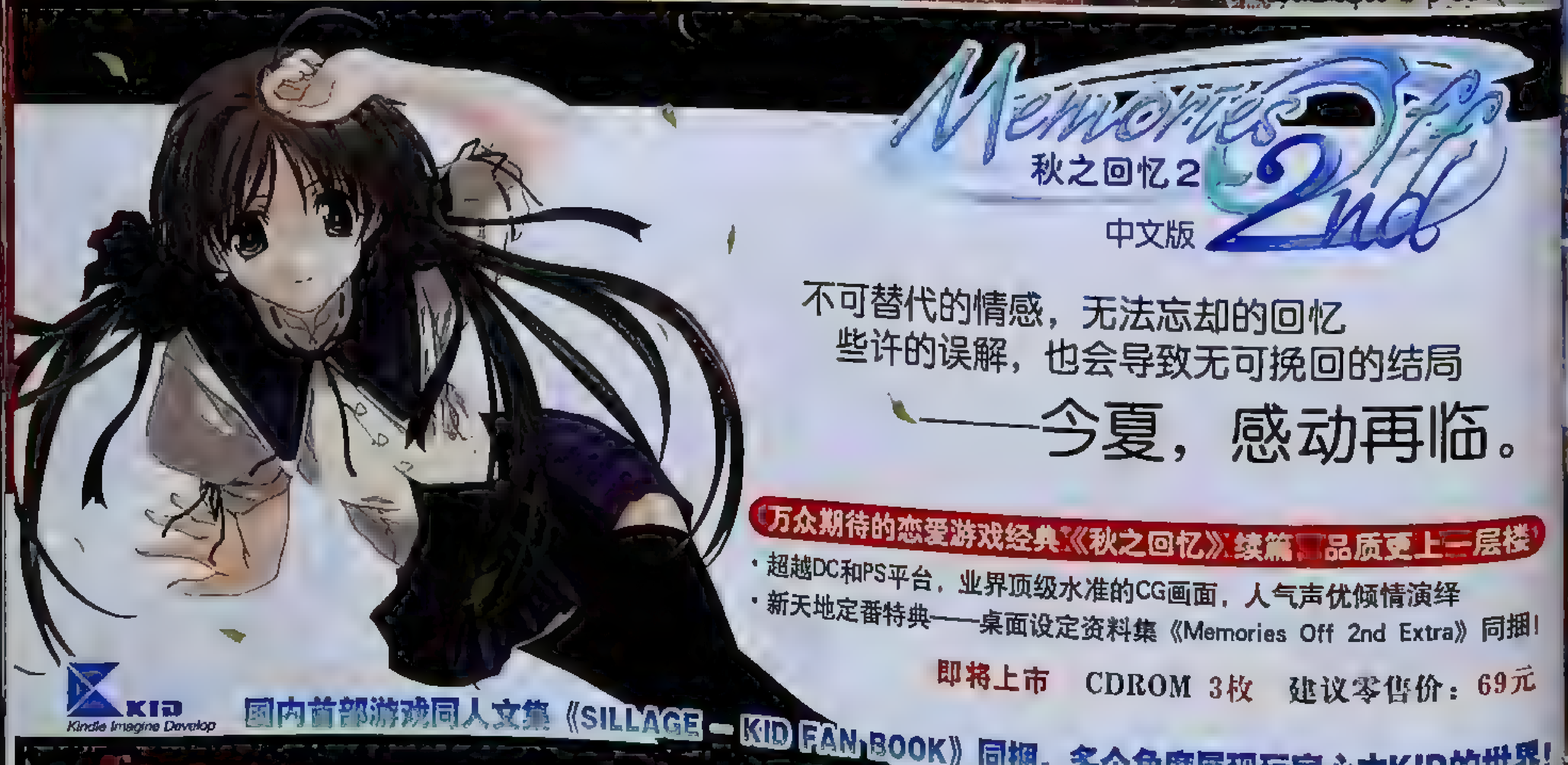


●完美武器养成，轻松拥有神兵利器
●唯美游戏画面，惟妙惟肖的人物设定
●五行相生相克，与招式结合发挥更大威力
●自创招式组合，招式武功随心所欲

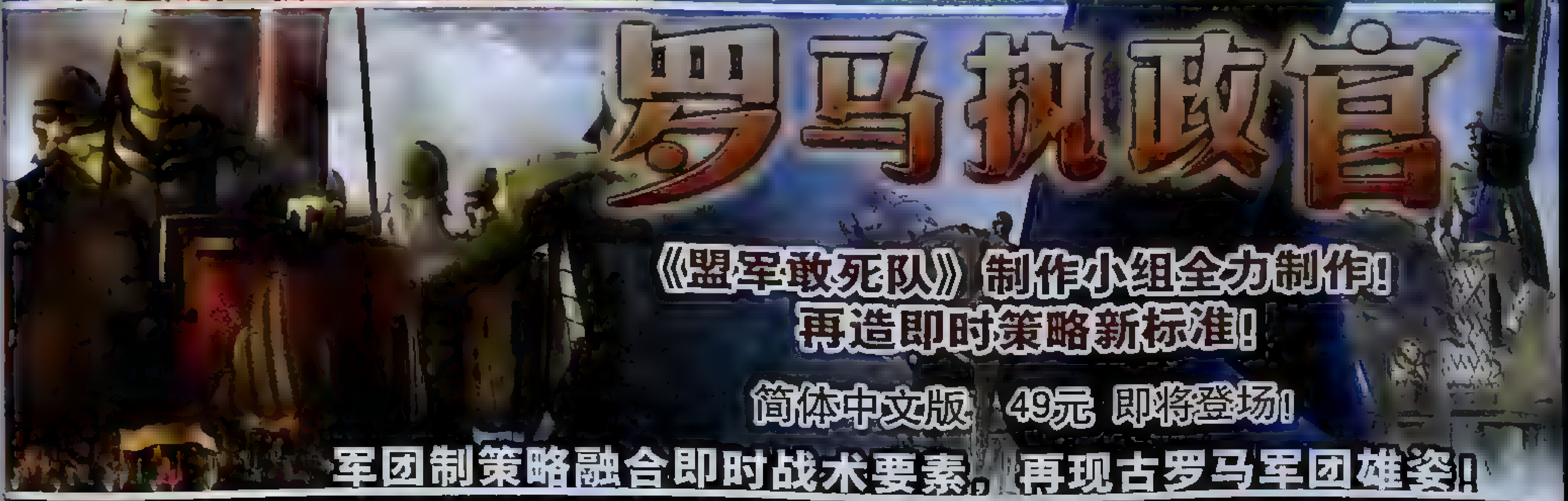
WAEI 北京华义联合软件开发有限公司
WAEI 四川华义软件有限公司

天下無雙
天下無雙
ELYSIUM ONLINE





SunTendy 地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真:(010)62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042



EIDOS CORE PYRO STUDIOS SunTendy

小马

●这一天下班回家，但见桌上摆着一堆中药纸包，明白家人防患于未然的苦心，于是自告奋勇为大家煎药。按照药店提供的一纸“煎药指南”，先用凉水把那一堆草根树皮外加泥土样的东西浸泡在沙锅里，然后依据“一煎沸后20分钟，二煎沸后15分钟”一连气儿炖了半个多小时。把一碗混浊的飘着怪异香气的汤药端给家人时，被告知“二煎是指煮20分钟后将药汤倒出来，续清水再熬……”于是作Faint状，拿着“煎药指南”大骂：什么东西！事后暗忖：攻略写得不好，果真误人。

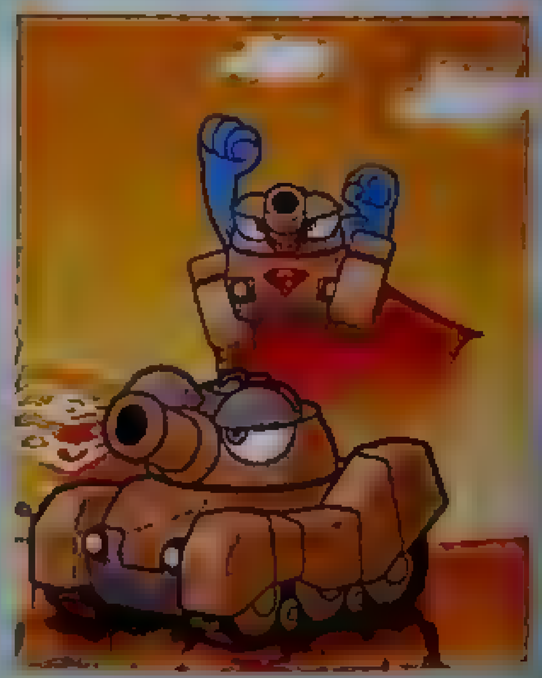
●临近截稿，老编进编辑室督战，众小编有手忙脚乱退出游戏者，有匆匆忙忙赶写稿子者，情势颇为不堪。这时只听得旁边传来一阵剧烈的咳嗽声，再寻老编，已然踪迹全无。原来，是小马抽烟时被呛着了……

●我不喜欢黑色幽默，由此可见，以上发生的事情是真的；当然真假在此时并不重要。

●在这样一个不那么典型的春天里，大家还好吗？经历一点恐惧，或许可以让人坚强；经历一点考验，或许可以让人成长；经历一点风雨，啊——我们还可以欣赏传说中的彩虹。只是我有一点困惑：某些所谓的恐惧，考验，以及风雨，它们真的存在吗？

●有些事，像游戏一样真实，像游戏一样虚幻。

Racer



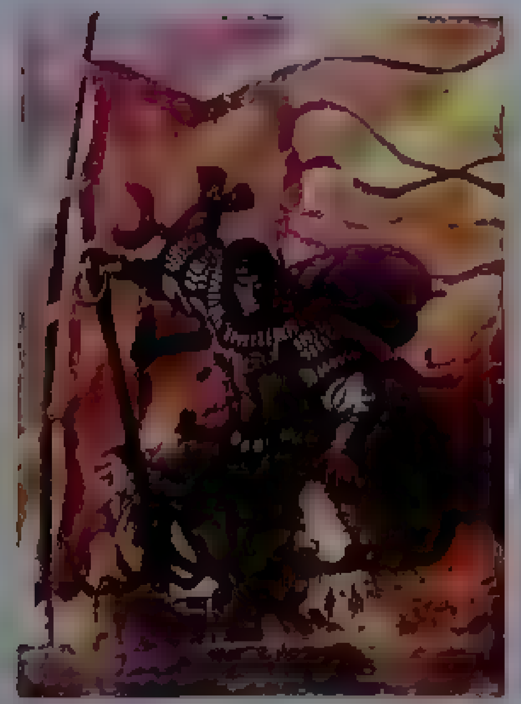
非典！非典！非典！

伴随着忽高忽低的气温，进入4月以来，非典警报已经传遍了北京的大街小巷，报纸、电视、杂志、网站，没有非典几不成文，邮箱里也尽是同学、朋友、同事发来的各种小道消息和防治办法。满大街戴着白口罩的人来来往往，那景象似乎只有80年代以前的严冬才会出现。家家户户也都开始熬制据说可以有效防非的中药，走到哪儿你都能闻到那种特有的味道。在家人的“逼迫”下，Racer也豪饮的几大碗！两岁半的儿子指着碗说：“药，苦！”于是突然觉得也有必要让他“享受”一下，就说：“非也，可乐……”小试一口，竟曰“好喝”，还要与吾碰杯同饮，真是哭笑不得……

最近游戏圈里的活动似乎也少了，即使有也人气大不如前，看来大家都很小心。好在我们都是一些喜欢玩游戏的人，其他的时尚娱乐极少参与，倒是安全了许多。谁说玩游戏有害身体健康啊？呵呵……

张国荣在不可思议的日子走了，萨达姆因莫须有的化武完了，非典风很有可能继续吹下去，而游戏也还得照样玩。对于大多数人来说，一切并不会有太大的变化……

东东



一个月来，除了上班和上课，其他的时间都留给了《三国志Ⅸ》。曾经怀疑自己已经因做了游戏编辑而丧失了彻夜游戏的热情，现在看来是错了。如果能用中国的王朝来比拟光荣“三国志”历史的话，第九代的“三国志”堪当“中兴”二字。在网络游戏高歌猛进，单机游戏节节败退的2003年，居然有一款传统SLG卷土重来，逆流而上，实在是令不少老玩家感到欣慰。

欣慰之余，回想起2001年底，网络游戏全面来袭的前夜，中国单机游戏市场一片“繁荣”，据不完全统计，当年国内正式发售的单机版电脑游戏超过600种，不料一年之内，居然全线崩溃。然而，所谓“沧海横流，方显英雄本色”，在大量低成本低质量的单机游戏灰飞烟灭的同时，少数重量级的作品也因此凸现出其强大的实力，仍然坚守着游戏市场的一块不大不小的阵地，而且还取得了不错的销售战绩。大浪淘沙，优胜劣汰，在网络游戏大潮的猛击下，龙蛇立分，从乐观的角度来看，网络游戏给单机游戏带来的，也许不是末日，而是新生。

反观网络游戏本身，正在重复单机游戏的历史，巨大的商业利益，一时间驱使千帆竞渡，百舸争流。乱世中，冷眼看几多布衣一夜王侯，却不知他这紫绶金章，能挂到什么时候？

编辑视窗

月月

“非典”二字理所当然成了现今使用率最高的汉字。伊拉克战争的硝烟似乎已经散尽，大家都迅速将目光转移到了自己身边正在发生的事情上了——SARS（Severe Acute Respiratory Syndrome）。预防的中药本来没去准备，但后来还是经劝告买了一些，当然这特别要感谢GF和她的家人。口罩的作用似乎特别明显，那天刚将编辑部配发的棉布口罩装备在身上，就体验到了明显的“非典”症状——呼吸困难，出于维护正常行动需要，同时对个人健康状况充满信心，所以至今都没有考虑再次装备这样的道具了。的确病情是有的，但绝没有传说中那样恐怖，相信积极锻炼，保持卫生定无大碍。

月底即将上映的《指环王Ⅱ：双塔奇兵》还是值得一定去看的，而北京公共场所的消毒工作也是值得肯定的，所以大可放心去观看了。这几日北京的天气已近夏天的温度了，春季锻炼的计划似乎展开得晚了些，从今天开始计划又要每天骑车40公里上下班了，尽情沐浴最后的春光吧。“五·一”长假就快到了，本也没安排多么丰富的出游计划，只等到月底准备几款游戏就足以度日了。相信各位读者都已经有了更精彩的计划，那么就去享受吧。

Chance

人间四月天，“非典”舞翩迁。SARS在北京、全国乃至全世界范围都引起了不小的波澜。看街头戴口罩的红男绿女，我躲避着空中四处飞舞的杨絮，急步穿过拥挤的街头。我那因为着凉而罹患“典型性喉炎”的嗓子不争气的在此时咳嗽起来。周围人群迅速在我身边形成一个空场——嗯，真的很宽敞！思绪随着乱走的脚步飘散开去……

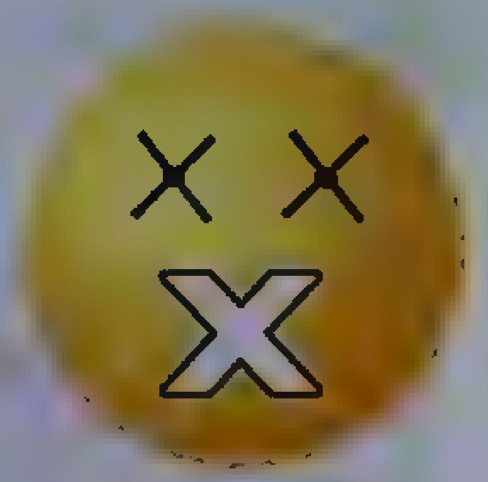
● 上海国际汽车展开幕了，不晓得我心仪已久的五座普利马会不会降价，有车的生活应该会变得不一样吧?!

● 罗技发布了一个好东西——和鼠标驱动配套的MouseWare Advanced Utility高级控制面板。它只能使用在MouseWare 9.76以上版本，最大的作用在于可以彻底关闭Windows XP下鼠标加速的选项。另外如果选中[Enable game detection]，那么在CS中无论怎么切换桌面，回到游戏中仍然可以继续听到音效——爽啊!!

● 新一期Wired杂志报道，微软最近一直在向id提供大笔研发资金，除了要求id加快开发XBOX版本DOOM Ⅲ的同时，甚至要求把DOOM Ⅲ变成“Only For XBOX”——哼，Frag Bill！到目前为止id还在考虑中，没答应微软的要求。What's out!!!

忙碌的生活，炎热的午后，一起喝杯茶吧！

石子



5.1之前，突然得到不放假的消息，很多人都郁闷了，这意味着长假的旅游计划泡汤了。全是因为那该死的“非典”，可恶！另外，也因为这流行词来势汹汹，本期编辑笔记里竟然满是它的身影，数数有十几处，已然“功成名就”了啊！=.= 所以我只好不再提它！

4月的新网游开测的挺多，但是发布会却很少，半个多月都异常的安静，完全不像以前那般未见其面先闻其声，玩家们也是安安静静的测试，悄悄的来，悄悄的走……粗略尝试了几款较新颖的类型，发现都不是很合自己口味，很快就搁下了。

这个月，因为日子过的太平淡而无话可说，另外一个原因是，有一些感受已经写在了网游月记里，再要我在这里复述一遍，实在是多余。所以……这次我也来个“非典”，就名曰“非典型性失语症”好了。

数码娱乐科技会议"（Game Technology Conference，GTEC）于2001年由香港数码娱乐协会（HKDEA）创办，目标是汇集各地的游戏专家及公司，让外界认识视像游戏的发展机会，亦推动及协助各有关行业的发展，及促进各界的交流与合作。此外，会议亦会举办各种新式软件、硬件及技术的培训。

2001及2002年度的"数码娱乐科技会议"均于香港举行，而2003年度会议将会由香港数码娱乐协会（HKDEA）及中国国际贸易促进委员会（CCPIT）合办，定名为"亚洲电子娱乐技术讲座"（ChinaJoy GTec'03），7月24日至7月26日于中国北京举行，为紧接举行的2003中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会拉开序幕。

数码娱乐科技会议 2001

"数码娱乐科技会议2001"是首个于亚太区举办的同类型国际会议，共有超过500人参与。会议中一共发表了119个讲演，吸引了384名访客，其中343名来自香港本地，41名来自外地。在124名讲演者当中，其中54名来自香港本地，67名来自外地如美国、英国、澳大利亚、日本等国家及中国台湾地区。

数码娱乐科技会议 2002

"数码娱乐科技会议2002"以"大中华电脑游戏及视像游戏会议"为主题，汇集了祖国大陆、香港、台湾三地的国际视像游戏专家，专注探讨大中华电脑及视像游戏业的发展。会议的主要目标是促进三地的游戏出版商、开发商、大专院校、政府机构以及业界的交流和了解，致力于加强三地的联系。一连4天的研讨会共有44个讲演及11个专题讨论会，此外，大会亦于特设的展馆内展示最新的技术发展。

关于香港数码娱乐协会

香港数码娱乐协会成立于1999年，是一个非牟利组织，致力于推动香港数码娱乐业。协会办事处设于香港理工大学，成立初期获得香港特别行政区创新科技中心支持及拨款。香港数码娱乐协会成立的宗旨为：

一、推动本地数码娱乐业的技术发展，借此增强香港数码娱乐业的国际竞争力；

二、发展及协助开拓新数码娱乐业市场；

三、建立数码游戏业的良好形象；

四、致力保护知识产权及打击盗版软件；

五、促进数码娱乐业与其它相关行业之沟通，包括玩具业、娱乐业及视像游戏业。

部分主讲嘉宾介绍

Bonnell Bruno

英宝格（Inforgrams）总部及美国英宝格的主席和行政总裁。英宝格是全球五大软件发行商之一，现在它是美国及欧洲第二大的互动娱乐软件第三方发行商，在1999年下旬，英宝格收购了GT Interactive Software七成股权，其后与北美英宝格合并成为美国英宝格。接着在2000年12月，英宝格收购Hasbro Interactive，该公司的著名品牌包括Atari、Monopoly、Scrabble及Jeopardy。

英宝格为所有游戏主机开发及发行游戏软件，主机包括PlayStation、PlayStation 2、Microsoft Xbox、Nintendo 64、Nintendo Game Boy Color、Nintendo Game Boy Advance、Nintendo GameCube、PC及Macintosh。英宝格名下游戏制作超过1000种，其中包括获奖游戏《鬼屋魔影》（Alone In The Dark）、《文明》（Civilization）、猎鹿人（Deer Hunter）、《横冲直撞》（Driver）、过山车大亨（RollerCoaster Tycoon）、《名车大赛》（Test Drive）、《虚幻》（Unreal）、《超拟真拉力》（V-Rally）及Humongous Entertainment系列儿童娱乐节目。

与欧洲付费有线电视巨头TV Canal+合作，Bonnell先生创办了Game One游戏台，它是欧洲首个专为视像游戏而设的电视频道。Bonnell先生也是法国软件发行商协会SELL的创办人。

24 July 2003　ChinaJoy GTec'03 – Beijing　会议时间表　第一天

时间	主会议室	第二会议室	第三会议室
8:30am	进场登记		
9:00am–9:45am	"游戏产业现状"重点讲者：视像游戏产业未来发展趋势，美国 Doug Lowenstein [illegible] IDSA		
10:00am–10:45am	地区专题：中国大陆游戏产业现状 [illegible]	游戏设计：[illegible] Warick Erick [illegible]	游戏美术及电脑动画：为电影制作世界级的电脑图像 Ken Law Centro Digital Pictures Ltd [illegible]
11:15am–12:00pm	地区专题：中国台湾游戏产业现状 王俊博 [illegible]	游戏设计：[illegible]的故事讲解 TODD Eric [illegible]	游戏美术及电脑动画：3D游戏模组的[illegible] Rob Kovach Ion Storm Austin
12:15pm–1:00pm	地区专题：中国香港游戏产业现状 施仁毅 [illegible]		
	午膳		
2:00pm–2:45pm	"游戏产业现状"重点讲者：视像游戏产业未来发展趋势，欧洲 Bonnell Bruno Infogrames 行政总裁		
3:00pm–3:45pm	地区专题：日本游戏开发、行销、创新的趋势 Hirokazu amamura [illegible]	游戏设计：互动故事讲解技术 Crawford Chris Computer Game Developers' Conference 创办人	反盗版
4:15pm–5:00pm	地区专题：韩国 NC Soft		
5:15pm–6:00pm	游戏设计："游戏产业现状"重点讲者：视像游戏产业未来发展趋势，游戏设计 Church Doug Ion Storm Austin		

ChinaJoy GTec'03 - Beijing　初步会议时间表

亚洲电子娱乐技术讲座—北京

日期 2003-07-24～2003-07-26（星期四~星期六）

地点 中国北京 北京展览馆

注：①重点讲者时段，即只有主会议室才有演讲，而其它两间会议室的演讲将会暂停。

②座谈会时段，即数位嘉宾在台上与主持人一起讨论该座谈会主题。

③绿色日程表示迄今已获确认，白色日程正在等候确认。

25 July 2003　ChinaJoy GTec'03 – Beijing　会议时间表　第二天

时间	主会议室	第二会议室	第三会议室
8:30am	进场登记		
9:00am–9:45am	"游戏产业现状"重点讲者：视像游戏产业未来发展趋势　游戏程序开发 Huebner Robert Nihilistic Software 技术总监		
10:00am–10:45am	游戏程序：使用Lithtech的经验分享 [illegible]	游戏美术及电脑动画：3DS MAX Workshop Peter Moxom Apac Discreet 动画销售经理	展出及介绍：产品展出及简短介绍 各中小游戏公司
11:15am–12:00pm	游戏程序：Lithtech workshop Jeffery Hutt Lithtech 首席执行官		
12:15pm–1:00pm			
	午膳		
2:00pm–2:45pm	"游戏产业现状"重点讲者：视像游戏产业未来发展趋势　互动故事讲解 CRAWFORD Chris Computer Game Developers' Conference 创办人		
3:00pm–3:45pm	游戏程序：DirectX 9.0 Paul Donlan Microsoft pdonlan@microsoft.com	游戏美术及电脑动画：Maya Workshop Ken Taki Entertainment Applications Engineering, Alias Wavefront 经理	网络咖啡厅&PC游戏室：线上游戏在网吧的行销与渠道策略 王海 [illegible]
4:15pm–5:00pm	游戏程序：3D游戏的精细度等级（Level of Detail）管理 Huebner Robert Nihilistic Software 技术总监		网咖/直接的销售渠道 上海盛大
5:15pm–6:00pm			座谈会：网咖在韩国及中国台湾的经营模式 来自中国台湾和韩国的游戏公司

26 July 2003　ChinaJoy GTec'03 – Beijing　会议时间表　第三天

时间	主会议室	第二会议室	第三会议室
8:30am	进场登记		
9:00am–9:45am	"游戏产业现状"重点讲者：视像游戏产业未来发展趋势　线上虚拟世界 TODD Eric [illegible]		
10:00am–10:45am	万人线上游戏的发展 Mcpherson Kevin [illegible]	大中华的数码娱乐教育 [illegible]博士 [illegible]	中国台湾游戏产业现况与未来 [illegible]
11:15am–12:00pm	线上游戏：中国台湾万人线上游戏营运商的挑战 [illegible]	数码娱乐教育：韩国的数码娱乐教育经验分享 Dr. Kyung-Sik Kim Dept. of Game Engineering, Hoseo University, Republic of Korea 教授	游戏业务及市场：在中国大陆为国际市场研发游戏 [illegible]
12:15pm–1:00pm	线上游戏：在大中华地区经营游戏开发公司 李永进 [illegible]	座谈会：中国大陆的数码娱乐教育	中国大陆游戏产业所不足核心技术 王[illegible]
	午膳		
2:00pm–2:45pm	"游戏产业现状"重点讲者：万人线上游戏未来发展趋势：中国台湾 刘柏园 [illegible]		
3:00pm–3:45pm	线上游戏：Kiyoshi Shin [illegible]	手机游戏：日本电讯盈科	外发游戏制作管理：在中国大陆的外发游戏制作经验 [illegible]
4:15pm–5:00pm	线上游戏	手机游戏：中国手机营运商	外发游戏制作管理：外发游戏制作管理攻略 Sharp Dave
5:15pm–6:00pm	"游戏产业现状"座谈会：中国大陆的线上及手机游戏未来发展趋势		

Church Doug

离子风暴奥斯汀公司（Ion Storm Austin），是声望显赫的"游戏开发者会议"（Game Developer's Conference）的主讲嘉宾。

《地下创世纪》（Ultima Underworld）项目主管

《网络奇兵》（System Shock）项目主管及程序员

《神偷》（Thief）游戏设计师

《杀出重围》（Deus Ex）顾问及决策经理

PS2版《Harmonix》和《Frequency》首席游戏开发者

Crawford Chris

全球最著名及最具影响力的游戏设计师。首本具影响力的游戏设计著作——《电脑游戏设计艺术》（The Art of Computer Game Design）的作者；首本游戏设计期刊——《电脑游戏设计月刊》（The Journal of Computer Game Design）的编辑及出版人；首个并仍然是游戏设计产业最重要盛会——"电脑游戏开发者会议"（Computer Game Developers' Conference）的始创及筹办人；设计及程序开发了超过12套已发行游戏软件，其中包括《东线战役1941》（Eastern Front 1941）及《权倾天下》（Balance of Power），全球最资深的互动故事专家。

Huebner Robert

Nihilistic Software的创办人之一及技术总监，第一套游戏为《吸

特别企划 FEATURES

血鬼 假面舞会》(Vampire The Masquerade),在2000年三月推出时便成为top10畅销游戏软件。曾参与游戏制作包括 Blizzard Entertainment 的《星际争霸》(Starcraft)、LucasArts 的《死星战将 II 杰迪骑士》(Jedi Knight Dark Forces 2) 及 Parallax Software 的《天旋地转》(Descent)。

Sharp Dave

Dave Sharp 在过去二十年一直从事视像游戏开发,现在是玩家共和体有限公司 (Gamers Republic Ltd) 的创办人及董事长。该公司位于苏格兰的格拉斯戈,为游戏发行产业提供制作管理及外发制作。近来,该公司已开始开发自己的原创游戏软件,外发制作资源远至越南。最近,该公司也开始为小型游戏开发商提供培育计划,包括提供游戏设计、生产、人力配套、法律问题及融资等协助。Dave Sharp 最初从事多年的游戏程序员工作,然后转在多间大型游戏发行公司,如 Interplay 及 Virgin,从事对外及对外内的游戏开发及产品收购。

Todd Eric

《模拟人生在线版》(The Sims Online) 开发总监,Maxis / Electronic Arts 首席游戏管理员,为随机角色扮演游戏设计核心游戏功能。在加盟 Maxis 之前,Eric 在英特尔为奔腾 II 处理器设计自动操作。Eric Todd 在游戏产业工作多年,也曾在 2002 游戏开发者会议上主持讲座,题目是"质量或灭亡:付费在线游戏中商业模式与玩家心理的冲突"。

求伯君

金山软件股份有限公司总裁:

1964 11月26日出生在浙江新昌。

1984 毕业于国防科学技术大学资讯系统专业。

1988 加入香港金山公司。

1989 研制成功集文字编辑、排版、打印功能于一体的中文处理软件 WPS。

1993 成立珠海金山电脑有限公司,任总裁。

1994 设计开发盘古办公系统。

1995 重新规划企业发展方向,确定以办公、工具、娱教三线并进的产品路线。

1997 成功领导 WPS97 中文处理系统的开发。

1998 求伯君接受联想注资,重建新金山。

1999 组织开发出 WPS2000 智慧集成办公系列软件,金山词霸 2000、金山快译 2000 等工具软件并推向市场,取得了巨大的经济效益和社会效益。

2000 确立以 Internet 应用为核心的战略目标,领导金山公司全面进军互联网。建立两个电子商务网站——卓越网和逍遥网。

2001 带领金山在巩固现有市场的基础上,制定了调整公司内部组织结构的计划,并且确定了进军企业级市场的计划。

2002 领导金山公司完成事业部体制改组,同时成立金山 WPS 事业部、金山毒霸事业部、金山词霸事业部和西山居事业部,管理软件事业部,金山公司的舰队体制初步建立。

张淳

目标软件总经理、产品总监。1992年开始职业游戏制作,是中国大陆地区最早的游戏程序师和中国大陆地区最成功的游戏开发者[illegible]目标软件[illegible]创办人。主持开发的《傲世三国》[illegible]第一款进入全球市场的中国大陆游戏软件,由 Eidos [illegible]十个国家,12种[illegible]版本,并获得[illegible]在国家级[illegible]。先后主持开发的代表作有"[illegible]"系列、《铁甲风暴》、《傲世三国》系列等产品。

王[illegible]

欢乐亿派娱乐软件公司行政总裁

1995 毕业于清华大学化学系

1995 《科技日报》编辑兼记者,独立撰稿人。

1996 金洪恩软件公司副董事长,该公司创始人之一,洪恩软件是中国第一个自主开发游戏软件并出口的企业。

1997 完成了亚洲第一款三维即时战略游戏(自由与荣耀)。目前洪恩软件已是中国最大的多媒体软件发行公司。

2001 洪恩软件的游戏部独立成为欢乐亿派娱乐软件公司,任 CEO。欢乐亿派针对全球市场做游戏软件研发,已完成的著名产品包括三维即时策略游戏(自由与荣耀 II)、第一人称射击游戏(大秦悍将)、卷轴式第一人称射击游戏(抗日 血战上海滩),并已全部在全球发行。

欢乐亿派是中国大陆极少数拥有游戏开发核心技术的企业,拥有完整的三维引擎和大量开发工具。欢乐亿派拥有丰富的游戏开发经验,在 PC 平台上拥有超过 6 年的经验,还为 Nokia 的 N-Gage 开发产品。

徐人强

电脑家庭出版集团及电脑玩家事业处社长,台湾"中央大学"物理系毕业。

1984 开始参与电脑游戏杂志的写作行列。

1990 进入精讯电脑游戏公司。

1991 成立电脑玩家杂志社,创办《电脑玩家》杂志。

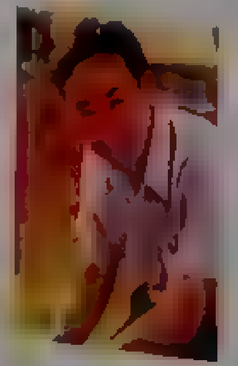
1996 加入电脑家庭出版集团。

现职电脑家庭出版集团电脑玩家事业处社长,负责《电脑玩家》、《网路游戏双周》、《松友总动员》三本杂志,以及 gamebase 游戏基地网站的营运。

赵清

1973年出生于中国新疆[illegible]泰,回族。1996年毕业于湖北武汉华中理工大学,1998年10月加入金山公司西山居,现任金山数位娱乐有限公司技术总监。曾任《剑侠情缘 II》主程序,《天王》专案经理及主程序,参与过《决战朝鲜》、《月影传说》的制作,擅长系统架构设计、2D/3D 图像显示。

蓝海文



1998年至今历任 Ubi Soft 中国公司总经理助理、企划部经理、Ubi Soft 北京经理、销售总监。现任销售和市场总监。公司主要作品包括《雷曼 II》(Rayman 2)、《分裂细胞》(Splinter Cell)、《盾牌行动》(Raven Shield)等。

李[illegible]

大宇[illegible]

大宇[illegible]经理

[illegible]董事长

[illegible]

[illegible]

大宇[illegible]第一套[illegible]中文 PC/TV GAME [illegible],[illegible]大[illegible]市场,全球华人使用者达 1500 万人,代表性产品有《大富翁》、《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》与《天使帝国》等著名系列产品,并跨足线上游戏及携带式平台等游戏开发等数位内容产业。

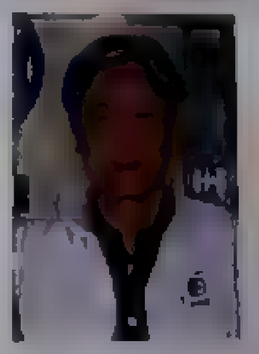
1999 年推出第一套中文 TV Game——《仙剑奇侠传》SEGA SATURN 版本。

2001 年与日本 ENIX 合作,代理《魔力宝贝》线上游戏,并于中国合资成立网星-艾尼克斯科技股份有限公司。

2002 年将畅销大作《轩辕剑》与《仙剑奇侠传》等游戏网路化,成功打入线上游戏市场。

台湾第一家投入携带式平台游戏开发之厂商,自创"Gamecool"携带平台游戏品牌。

黄[illegible]弘



华义国际集团董事长兼总经理·

退伍后第一个工作,与朋友合作开设电脑公司,主要担任绘图程序工作;

1993年创办华义公司,第一个游戏是代理日本的《擂台美少女》;

2000年引进台湾第一个线上游戏《石器时代》,并带动台湾线上游戏风的流行;

2002年5月推动华义国际股票兴柜,并预计于2003年上柜。

兴趣:看历史剧,如康熙大帝、雍正王朝、秦始皇、成吉思汗……等。

华义国际定位为"玩家的梦想俱乐部",希望借由华义国际所建构的数位化的娱乐平台,提供给消费者更多元化、整合性及高附加价值网路娱乐享受。

于中国首次举行的大型数码互动娱乐展览会 ChinaJoy2003 受到了全球业界顶尖公司首脑的关注,迄今为止已有包括日本计算机娱乐软件供应商协会 Tsujimoto 会长、韩国游戏产业开发院院长郑永洙、香港数码娱乐协会 Dr.Gino Yu 先生、Activision 亚太区副总裁 John Watts 先生、Electronic Arts 亚洲区副总裁 Irene Chua、Ubi.com 总裁 Gilles Langourieux 先生发来贺信,共同表达了对本次展会即将开幕的热烈祝贺,以及对中国数码娱乐市场的高度信心。■

在摩加迪沙的街头

黑鹰坠落

要点
- ◆16个任务
- ◆18种武器
- ◆3种交通工具
- ◆3种军种
- ◆4个游戏难度

真实的游戏情节,出色的游戏画面,环环相扣的游戏任务:Novalogic 会带你进入美国军事历史当中一段最为灰暗的时期。

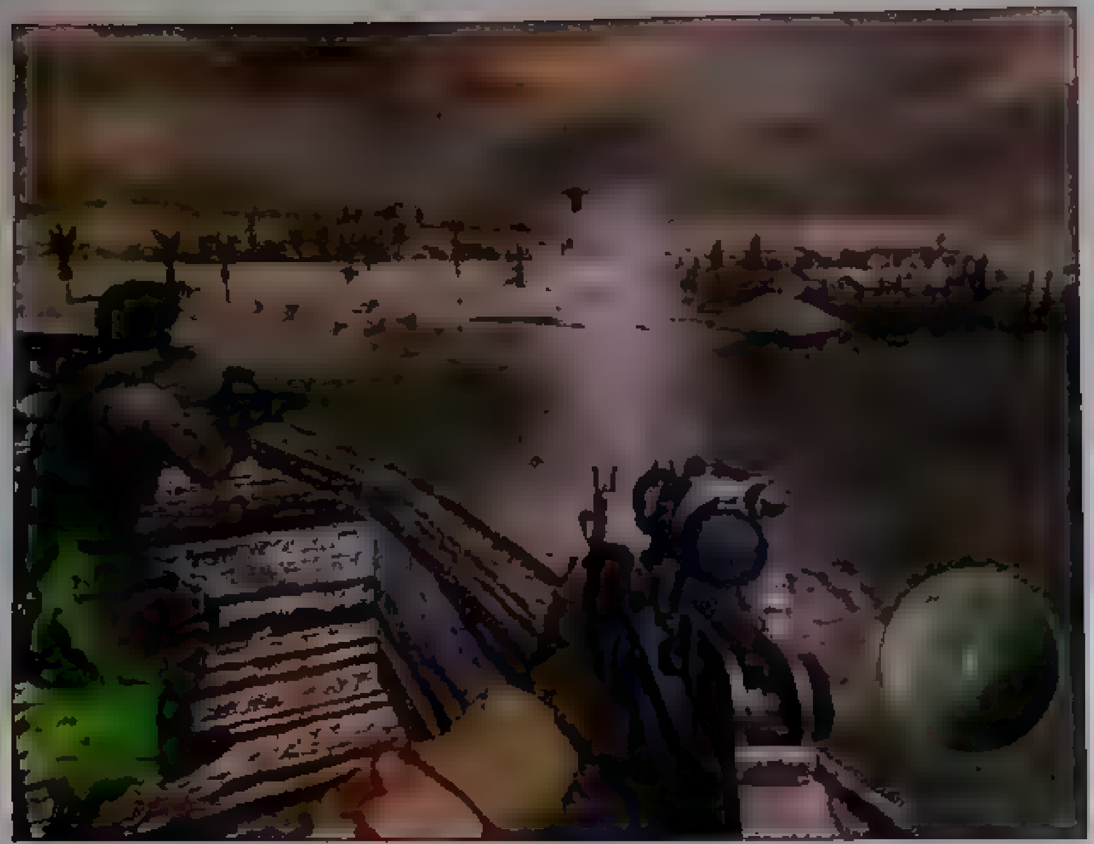
在索马里的首都——摩加迪沙正遭受着灾难性的打击:子弹、手榴弹、火箭……填满了整个城市。在它的周围盘旋的是熟悉的黑鹰直升机,而我们则紧张地站在混乱的城市中心。谁是敌人?谁是朋友?我们再也分辨不出。我们最后看见的也就是那架直升机,它在空中旋转——是一枚导弹击中了它!在无线电接收装置里我们只听到惊恐的呼叫:看!黑鹰被击落了!

这就是 Novalogics 开发的"三角洲特种部队"系列游戏的最新作品《黑鹰坠落》(Delta Force:Black Hawk Down)。在这里你将要扮演美国军队的中坚力量第10山地兵团中的三角洲特种部队,这也是1993年联合国派往索马里的维和部队,其目的就是保护当地内战中的平民。在那次战斗中,一些美军士兵在摩加迪沙城区内遭到了艾迪德武装的袭击,在拯救行动中双方展开了20多小时的激战,18名美军士兵和数以百计的索马里人在战斗中丧生。

首要任务

在《黑鹰坠落》中一个典型的任务是:我们的行动小队坐在一艘小渔船上,它会把我们运送到索马里的海岸地区。我们必须摧毁附近艾迪德将军的栖身之

首先你要从附近的屋顶消灭所有的坦克,然后其他士兵才会顺直升机上的吊索滑下。(1024×768)



艾迪德切断了我们与总部的联系，没有狙击手的掩护，我们只能祈祷幸存。

通过望远镜观察，我们看到自己的战友正从黑鹰直升机上滑向地面。

所。我们兵分两路向前开进。当我们到达岸边，就要面对敌人强大的火力，我们必须以最快的速度穿过枪林弹雨。然而最终我们计划的路线被敌人完全切断，当我们找到一条新的道路通往外交部时，无线电里传来了新的命令：破坏一艘货船。我们在海面上开枪射击，完成了整个任务，最终登上一架黑鹰直升机，它把我们带回了基地。事实上，在《黑鹰坠落》的大部分任务里，你将长时间处于沉重的压力之下。尽管有些任务会让人感觉重复，但游戏依然令人痴迷。游戏的任务设计获得了我们评出的GameStar奖，但这并不代表着作品本身的完美无缺，因为精彩的任务并不等同于有一个精彩的故事来贯穿整个游戏。

清晰的任务

在每次展开行动以前，你都会收到一份关于初步行动目标的说明，其中天气信息和战场情况的详细描述都包含其中。依靠此信息，你就可以在一个清晰的菜单中挑选装备了。通常这种说明和设置都将呈现在你面前，无论此前你是否已经选择好了真正适合个人习惯的最佳结合。任务中常有突然的转折点——接受新的任务，而在新的任务中也许你需要更换一些其他的装备，这时候你就要尽快找到武器仓库，在那里可以更换武器。《黑鹰坠落》的任务设计相当真实，而它的难度却相对显得简单，并没有很多特别值得注意的地方。行动路线通常会明确地指示你所要完成任务的方向，而那些绿色的小点则是告诉你存放弹药和医疗包的地方。记忆点通常是根据游戏的难度和任务的长度来决定的。

Peter Steinlechner

两大奇迹

《黑鹰坠落》接二连三地几乎让我停止呼吸。其一是那种毛骨悚然的感觉：哨音、枪声和扩音器传出的声音在你身边此起彼伏，这样的效果贯穿游戏之中，为了表现一个真实的故事。另一个方面，我也对画面细节的表现感到惊讶，尤其是在外部环境的表现上。但是我还是更喜欢《丛林之狐》，那里有更好的AI。

老式的AI

以往的“三角洲特种部队”系列游戏中敌人的AI设计，当算是受批评最多，同时也是最大的问题了。在《黑鹰坠落》中看起来这一点并没有什么改进，艾迪德领导的叛军们依然同《大地勇士》(Delta Force:Land Warrior)中的敌人一样没有头脑。举几个明显的例子：他们还是会盲目地对着一座建筑疯狂射击；当你进入某一个房间，发现角落中隐藏着敌人，如果你尝试靠近，他们的第一反映本应该是端枪反抗，但现在看来，他们却更象是你的战友。通过使用简单的命令：“守住位置”、“开门”等命令可以让你的伙伴给你提供帮助。如果你没有给他们下达特别的指令，他们会跟着你并坚守他们的位置。

与第10山地兵团的战友一起掩护巴基斯坦维和部队。

Petra Schmitz

几乎完美的模拟

当你穿过摩加迪沙的街道，对抗那些叛军或者说无所不在的敌人时，将体验到非常令人兴奋的压迫感。此外，射击也是一件相当有趣的事。《黑鹰坠落》成功地将战斗与战场气氛融合在一起，如果敌人在战斗中的反应能更趋于合理化，那么本作将显得更加出色。

情节如何表现？

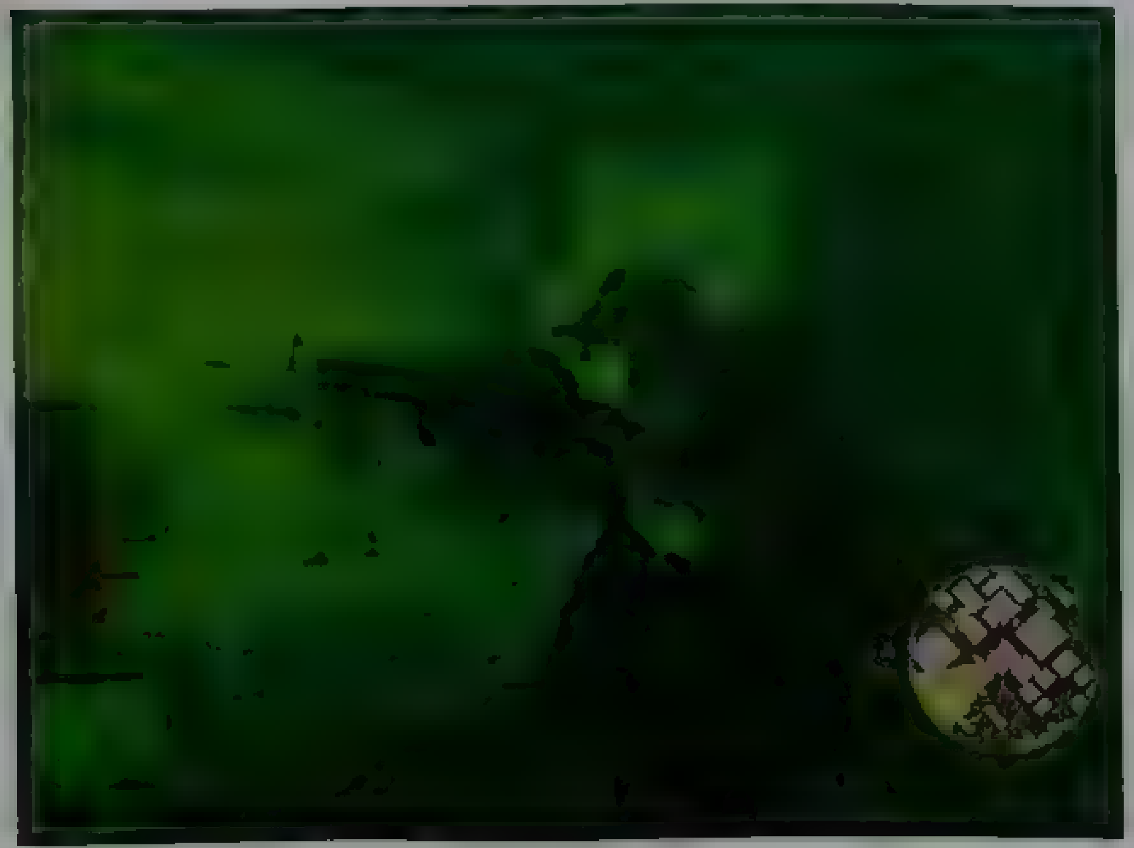
我发现了一个明显的问题：Novalogic完全忽视了游戏的情节描写。作为游戏的重要组成，我希望能欣赏到类似影片和书籍中那些令人难忘的情节描写。整体来说，除去被忽略的部分，《黑鹰坠落》依然是一款非常出色的游戏作品。

地面和军火

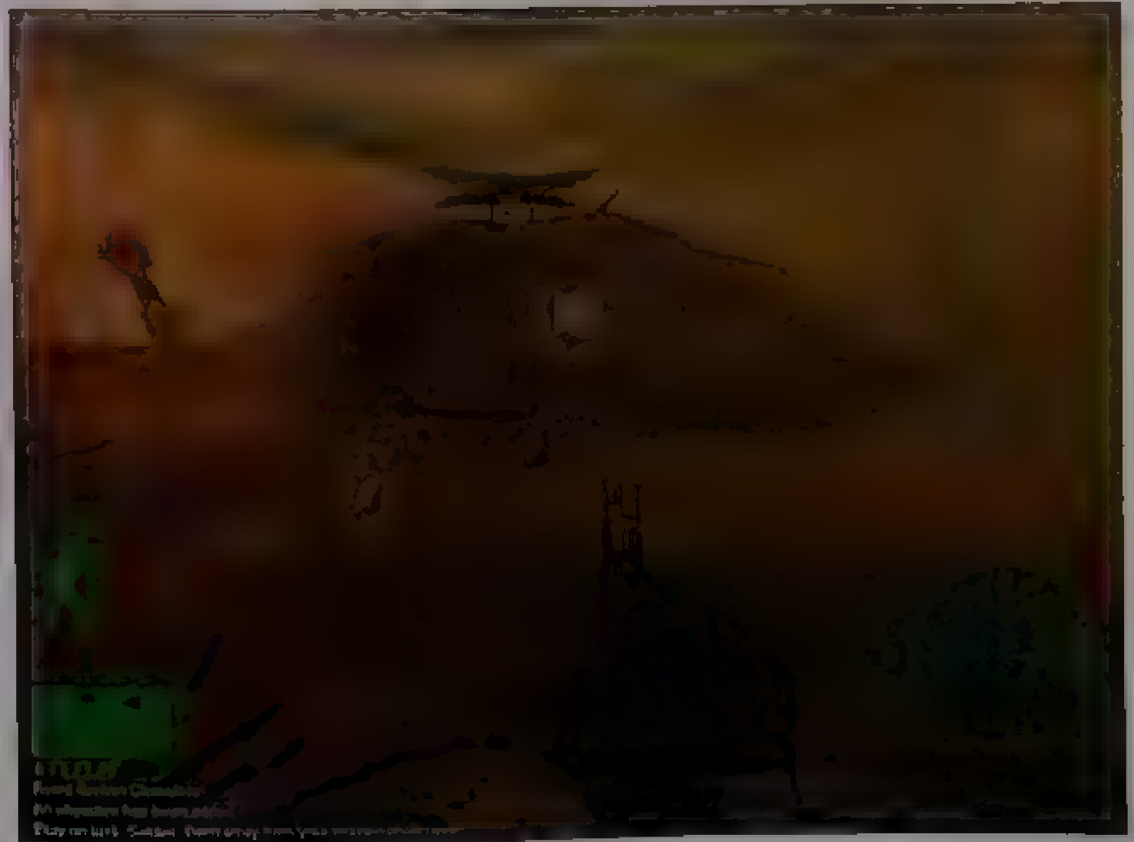
即将倒塌的房屋和半数以上饥饿的人群构成了《黑鹰坠落》中的主要画面，灰色和褐色是游戏的主要颜色。游戏中四处都是垃圾。大部分的人都是在街上生活，他们没有家，那些本应是家的建筑早已经在战争中被摧毁了。游戏非常注意画面细节的描写：在漫天沙尘的天气中，偶尔也会看到蔚蓝的天空。此外，直升机螺旋桨也会带起湖面扩散的波纹。在游戏中炸弹的威力会根据它的形态发生变化：如果将炸药放入桶中威力就会大大加强，要炸掉一艘货船只要2桶炸药就够了。所有这些都体现出了“卡曼奇Ⅳ”引擎的功能。

多人游戏——过度的杀伤

在超过50张地图和7种游戏模式中，Novalogic为你提供了更多挑战的机会。从经典的“死亡模式”到“寻找破坏”，在不同的模式中，你都是控制着美国的军队参与战斗。不仅如此，通过关卡编辑器，你还可以自由创作个性的关卡，并进行各项细节设置。■(译/Kurdt & Aan)



通过夜视仪，真实的夜间作战效果将呈现在你的电脑屏幕之上。



感谢强大的“卡曼奇Ⅳ”引擎，直升机螺旋桨卷起的尘土得以真实地再现。

技术测试

解决方案

《黑鹰坠落》对于硬件的要求是相当苛刻的，在1024×768分辨率且细节效果全部打开的模式下流畅地作战，需要你配备1.4GHz CPU和Geforce 3，而如果是在640×480分辨率最低细节效果下，600MHz CPU加Geforce 1就足够了。

内存／硬盘

在Windows 98ME下运行《黑鹰坠落》至少需要256 MByte RAM，而在Windows Xp下则需要一倍的数量。内存低将导致载入和画面渲染速度降低。游戏安装需要670MByte硬盘空间。

调整提示

提示1：为了提高帧数，你可以降低环境和人物的细节，这样可以获得25%的速度提升。

提示2：纹理质量对速度有相当大的影响，将其设置为低可以获得10%的速度提升。

提示3：在Geforce 1下，你一定要关掉那些不重要的阴影表现，这会使速度有略微的提高。

提示4：将水面效果设置为低。

提示5：在老型号显卡下，你一定要将分辨率设为低。

测试结果性能表（基于512 MByte RAM）

CPU与显卡		TNT2-32MB	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
600MHz	640×480×32（画质最低）								
	640×480×32（画质最高）	■		■					
800MHz	640×480×32（画质最低）			■	■	■	■	■	■
	640×480×32（画质最高）						■	■	■
	800×600×32（画质最高）	■		■	■	■			
1,000MHz	800×600×32（画质最低）								
	800×600×32（画质最高）	■		■					
	1024×768×32（画质最高）	■		■	■	■			
1,400MHz	800×600×32（画质最高）	■					■	■	■
	1024×768×32（画质最高）	■		■			■	■	■
	1280×1024×32（画质最高）				■	■		■	■
1,600MHz	1280×1024×32（画质最高）								

不可运行或无法游戏　■极不流畅　尚可接受　■流畅

精彩的内容和那一顶有趣的帽子

印第安纳·琼斯 VI

要点

- ◆10 个章节
- ◆57 个关卡
- ◆3 个难度级别
- ◆10 个反方角色
- ◆15 种武器
- ◆0 自由存储功能

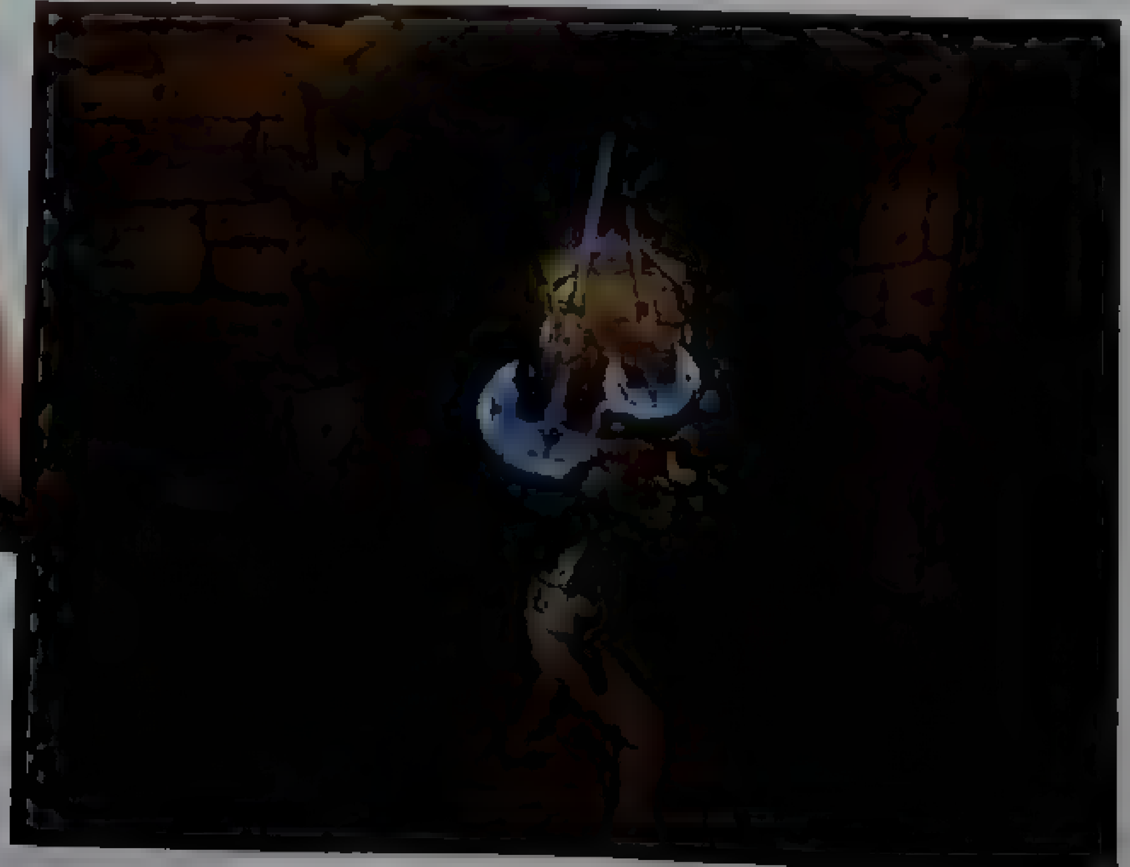
正在"影院"上映的是：充满战斗、神秘色彩和悬崖绝壁的精彩冒险动作巨片，当然所有这一切的构成也都少不了你——世界上最杰出的考古学家。

是他从纳粹手中夺得了圣约柜；是他找到了圣杯。这个人拥有一个响亮的名字。看到深深印在脸上的沧桑；握在手中的皮鞭；还有那带着胡茬儿的坚毅面孔，我们知道他就是印第安纳·琼斯——3 部系列影片、1 部电视系列剧以及 9 款电脑游戏中的明星。这一次著名考古学家的目光集中在了"龙之心"上，这颗宝珠在中国古老的帝王陵墓中沉睡了 2,000 年，它可以赋予它的所有者以非凡的力量。1935 年，又一场财宝争夺战拉开了序幕，参与其中的有一个中国帮会组织，当然还少不了野心勃勃的纳粹分子。

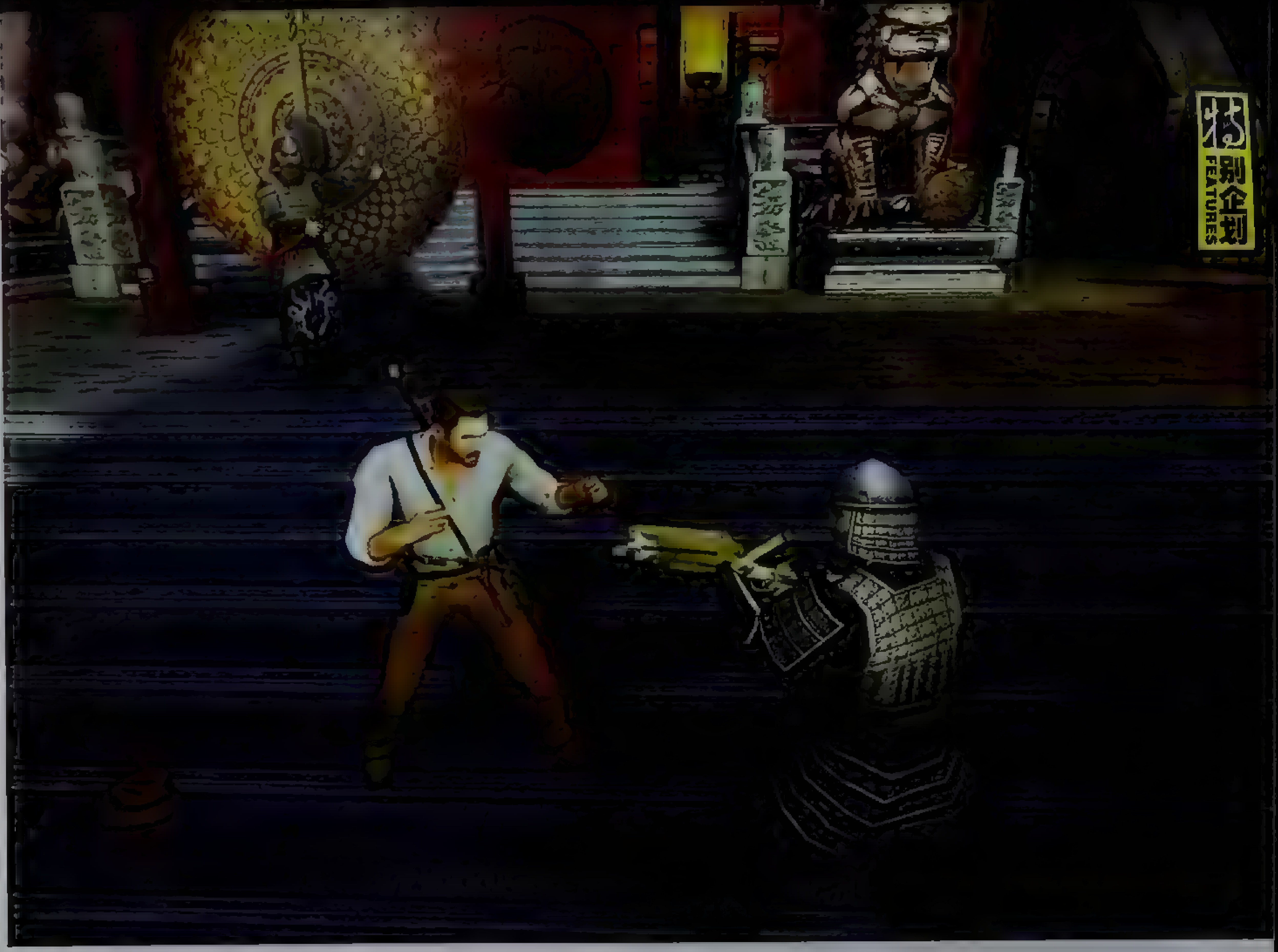
特色

《印第安纳·琼斯 VI》（Indiana Jones and the Emperor's Tomb，后文简称 IJ6）有一个副标题《帝王陵》，这自然说明了游戏是关于古代帝王遗物的传奇冒险。由此作品勾画出一个神奇的故事框架，再加上异国情调的场景，各具特色的反面形象，浪漫主义气息和改进后的丰富战斗场面更使本作达到了一流动作游戏的标准。作品依旧采用了类似电影的表现手法来再现这一切。在开始搜索帝王陵墓之前，印第正深入神庙遗迹中寻找某种古代遗物。最初的一系列活动主要是为了适应整个动作系统的操作，感觉类似于印第的同僚——美丽的劳拉·克劳馥特（Lara Croft）。印第可以跑动、跳跃、攀缘和游泳，好象在努力争取"年度最佳运动员"的称号。唯一可惜的是没有设计侧向跑动，这使战斗时感觉有些不便。

如果印第不想引人注意，他可以把身体靠在墙上，一步步小心前进，这是系列中新的设计。印第的日常训练以穿越各式各样的峡谷和深渊为主，而这其中当然少不了惊险的跳跃。他可以抓住链条或者周围的藤蔓植物荡到遥远的对岸，然而通常可利用的"绳锁"并不多见，冒险家更多地要利用手中的皮鞭。用鞭子可以缠绕在数枝、突出的雕像或横梁上，然后以优美的姿势荡向目的地。



死亡：对于摆动的刀锋，印第必须选择最佳时机躲避通过。



琼斯的帽子在激烈的战斗中掉落在地。这里我们要对抗中国神庙中的精锐守护者。

战斗俱乐部

IJ6 中的动作成份相当丰富。首先印第要学会躲避敌人的射击、巨大的风扇、摆动的刀锋和其他一些致命陷阱。在另外一些特定情况下，你同样要注意安全，尤其是在高空索道车的顶部向敌人战斗机扫射的时候。经过一段时间，相信你将最终发现，在战斗中真正实用的还是无限的拳、腿和肘。

游戏中体现的战斗并不是完全公平的，对于你的敌人，他们将经受膝盖对腹部的撞击，头部对鼻子的撞击，甚至被勒住脖子挨一顿老拳。所有这些近身格斗的动作都是现今非常流行且夸张的，制作者正是要我们充分体验战斗的快感。

注意圆形图标的意义，印第可以利用皮鞭荡到对面。

灵巧的"功夫"

敌人对冒险家的反击同样是非比寻常的。例如布拉格盖世太保们的先进武器，还有亚洲那些武术家的敏捷身手，这些都对印第构成了相当大的威胁。通常印第可以用拳脚功夫，再加上灵活的闪躲步伐来应对这些难题，只是在某些特定的情况，例如各章节的最后阶段，这些常规战术的效果会有所降低。在冒险过程中，如果印第的生命值下降，通常可利用急救包或者饮用随身携带水壶中的水来回复，战斗的不公平性再次得到了充分体现。

不要忽略皮鞭

除了标准的手枪外，印第还有其他一些可用的武器：机关枪、霰弹枪、马刀、鱼叉、标枪甚至其他一些随手捡来的东西。如果你连续用枪支射击必然会导致弹药的缺乏，所以应慎重考虑何时使用威力强大的 MP40 冲锋枪（如果你遇到拿着火焰喷射器的纳粹分子，那应该是最佳时机了）。事实上琼斯博士可以迅速地解除敌人的武装，他可以用

全能的英雄：印第安纳·琼斯将在他的新冒险中谨慎行事；从索道车顶部射击敌人的战斗机；用机关枪打击敌人；尽管前方有饥饿的鲨鱼，但同样不要畏缩。

皮鞭抽打在对方的手上，让他们丢弃武器。

如果印第从敌人手中夺下了毛瑟枪或者鲁格尔手枪，他们会去尝试寻找另外一件合适的武器；而当敌人向你扔过来手榴弹后，他们也会迅速找寻掩体躲避。诸如此类的细节表现使游戏的感觉更加真实。通常情况下，敌人都是静止地散布在印第附近。当与某一个敌人开始战斗后，我们的考古学家需要展开一系列快速的攻击与躲避的战术，在此期间可能还会触发另外一些敌人参与进来（游戏中对触发敌人的设定是按照固定的情节和位置设计的），并开始相互协作实施特殊的战术。当敌人们运动起来后的战斗才真正显得精彩。

由一系列按键实现

你可以选择用游戏手柄或者鼠标加键盘的方式来操纵印第安纳·琼斯。后一种方式被测试证实是非常实用的，即使在要求迅速反应的情况下。键盘操作可以迅速反应到具体的动作上，例如装填弹药、绕过墙脚窥视和游泳。对于鼠标上的按键，你主要是用来控制印第战斗和使用物品。同时移动鼠标可以操作角色观察周围的一切情况。另外，游戏提供了可在特定环境下实现透视的功能，例如角色站在墙角下时，你的视线将可以透过墙壁。我们也发现了一些控制上的难题，例如在印第跑动跳跃的连续动作过程中，难以掌握起跳点和着陆点。对于一些特殊动作还是较为简洁的，例如装填弹药或者开启一个拉杆机关等等。

水是生命之源，你应该随时让印第的水壶中充满这宝贵的财富。

失去存储功能的猎人

在印第所要通过的第一关中，千万不要忽视各种动作的练习机会，因为以后他必须时刻牢记这些技巧。其中以皮鞭悬挂的连续跳跃动作出现得最为频繁，在画面表现上，这一动作相比前作更为惊险刺激。因为印第通常要在高空完成诸多惊险的动作，所以很多情况下犯错误就等于死亡。此时也许你希望得到自由存储的功能，或者哪怕是在特定地点设立存储点。可惜所有的希望都落空了，游戏只在各个关卡之间自动进行存储。如果印第艰难地完成了 40 分钟冒险活动后，却在一条巨大的鳄鱼口中不幸丧命的话，那么你必须从头再来！更过分的是，这样的悲剧却是经常发生的。这个缺陷必将导

这是一个类似影片的标准追击场面：印第坐在黄包车内抵抗乘车追来的帮会分子。

技术测试

解决方案

在 600MHz 处理器上，配合 T&L 功能的显卡（Geforce 或者 Radeon），印第安纳·琼斯可以在 640×480 分辨率之下探索帝王的陵墓，而在 1,0 GHz 处理器与 Geforce-3 上，游戏就可以在最高的图像效果下运行（1600×1200）。

内存 / 硬盘

在 WIN98ME 下需要 128 MByte RAM，在 WIN XP 下则需要 256 MByte 以上，更大的内存可以缩短载入时间。游戏需要占用 1.25 GByte 的硬盘空间。

调整提示

提示 1：在较低配置的系统下，你应当降低效果以保证流畅运行，一般在 640×480 或者 800×600 分辨率下，游戏的效果已经可以接受了。

提示 2：如果你有 SDRAM 的 Geforce 或者 Geforce MX，相对 32 bits 色彩来说，用 16 bits 可以获得 20%的速度提升。

提示 3：如果你更注重游戏本身，那么可以降低阴影效果，以获得更流畅的速度，同时以丧失部分影片式的效果为代价。

测试结果性能表（所有细节最高，基于 256 MByte RAM）

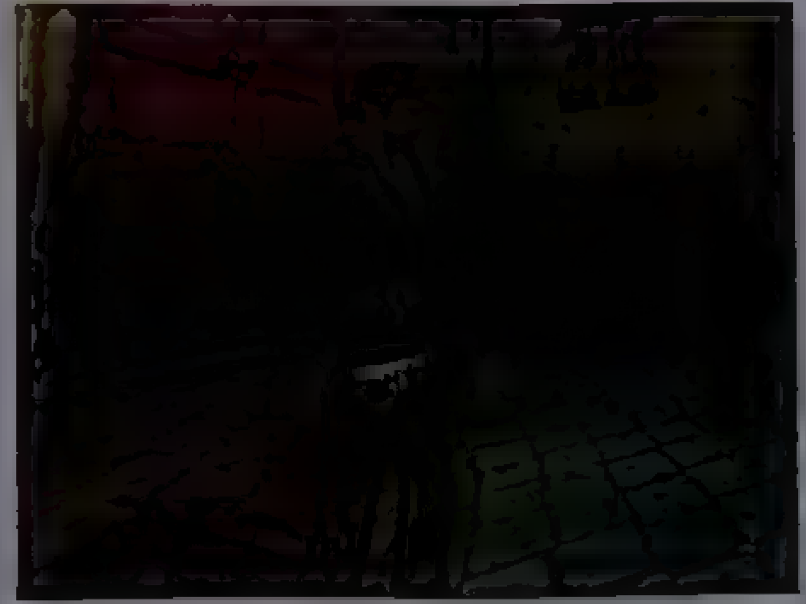
CPU 与显卡		TNT2-32MB	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
600MHz	640×480×32								
	800×600×32								
800MHz	1024×768×32								
	1280×1024×32								
1,000MHz	1280×1024×32								
	1600×1200×32								

不可运行或无法游戏　■极不流畅　尚可接受　■流畅

印第拿着些什么？

手持的铁锹具有相当的攻击范围和攻击力。

椅子是比较常见的武器，只能攻击一次。


瓶子也是有效的武器，扔两三个在敌人的头上，那么战斗会很快结束。

桌椅的木腿明显比拳头更具攻击力。

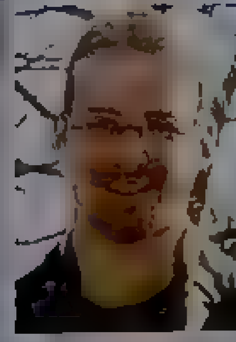
Markus Schwerdtel

愉快的冒险

这是一款如此"丰富"的游戏，我已经很长时间没有充分活动我的手指了。一段时间内，我在忙于寻找开关或者探索跳跃的路线；另外一些时间内，则又尽力在与各式歹徒搏斗。

一些效仿影片中的武器装备给我留下了较为深刻的印象，但更让我重复思索的是，为什么开发者在设计重要的存储功能时，选择了现在这样如此疯狂的方式？

Patrick Hartmann



交互式的娱乐影片

游戏中搜索帝王陵墓的冒险体现了印第影片的精髓。战斗动作表现生动，另外背景音乐的创作也是很酷的。我已经开始真正喜欢上那个著名的用皮鞭摇荡的连续跳跃动作了。

对于"糟糕"的存储功能，我与同事们的看法并不相同。尽管每一次关卡重新开始也使我苦恼，但同时每一次不同的战斗体验也带给我更丰富的感受。

一个少有的经典谜题，通过正确理解星座时钟的指示，印第必须打开四扇门。

致玩家紧张的神经时刻处于崩溃的边缘，且使游戏很难得到更高的评价。

出口在哪里？

除去动作要素之外，这里还有些需要你通过逻辑思维调整的拉杆或传统谜题有待解决。这些问题大部分都是相当简单的，其主题不外是：我将如何到达关卡的出口？而解决此类问题也有通用的准则：明显的道路通常都会将你引向歧途。举例来说，如果岩石阻断了通路，你也许该尝试向上爬到更高的地方，而这一过程中你就可以尽情享受跳跃、攀缘或者皮鞭摇荡等一系列有趣的动作。

如果一扇锁住的门或者停止运行的高空索道车阻止了印第的脚步，你通常都会在最近的地方找到相应的开关。事实上诸多情况显示，游戏中每个难题的解决都只需要一个简短的过程。如果你依然在某些主线关卡中迷失了方向，那么将有简单的提示来引导你走上正确的道路。

影片式的完整冒险

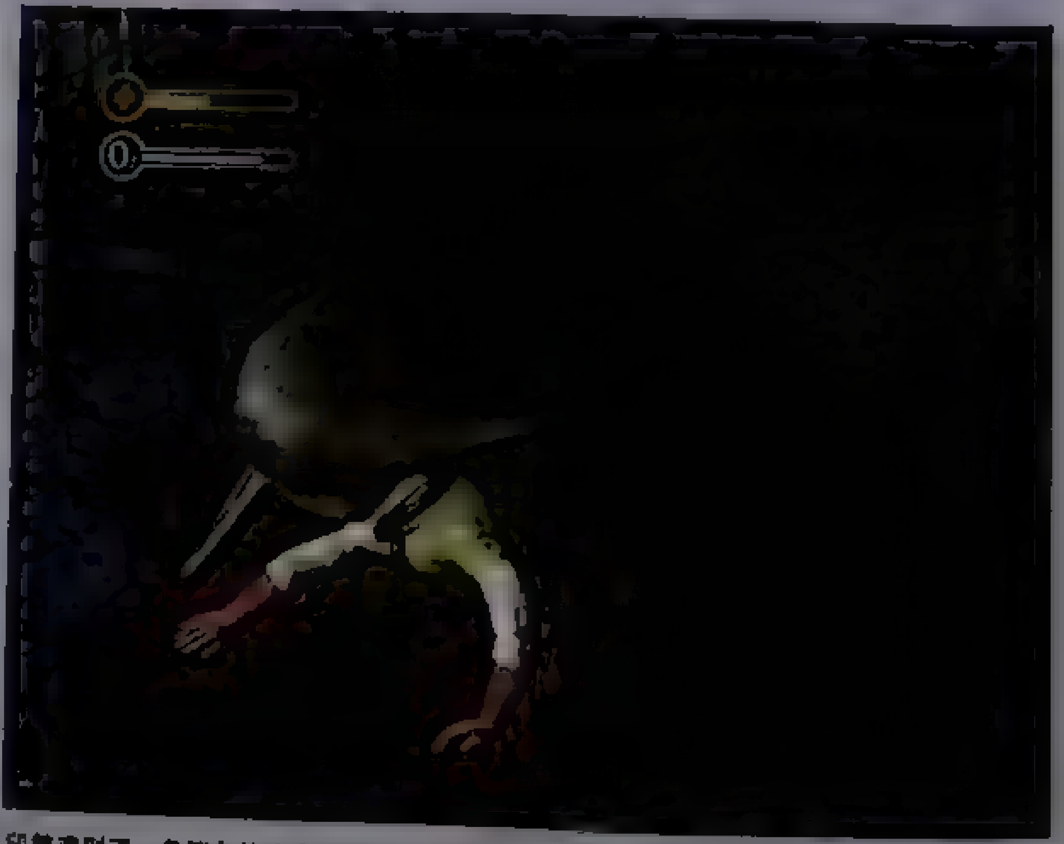
IJ6由发生在不同地区的10个章节所组成。锡兰发生的异常情况将引导我们的考古学家穿过布拉格、伊斯坦布尔、香港、最终抵达中国。你会在各个不同的地区迎接各种惊险的挑战，从最初就要面对可恶的纳粹分子。而作为传统意义上的印第安纳·琼斯，我们的英雄也不会全凭一己之力来对抗邪恶势力，一位武功高强的中国姑娘梅莹（Mei Ying）将在特殊的关卡帮助印第。这里有一段游戏全程中最令人兴奋的章节——你将奋力拯救这位美丽的东方女子。在各个章节、各个关卡、各个地区之间，游戏将通过动画交代很多重要的情节。背景音乐伴随发生事件的不同也有明显的风格变化，且完全基于约翰·威廉姆斯（John Williams）在影片中的创作。例如在伊斯坦布尔时混合了浓厚的东方情调，而在中国则又是东亚的声音。

在德国发行的版本中，哈里森·福特（Harrison Ford）在影片中的一些对白被引入了游戏，而此外那些德国腔调的配音还算符合标准，其他地域的效果似乎也在力求真实。（译/Aan）

[illegible]

如果IJ6有一个合理的存储功能，那么它必将成为近期内最值得推荐的动作冒险游戏。依据以往的经验，作为一款成功的动作冒险游戏，它首先要允许玩家寻找并发现不同的过关路线；另外玩家还必须能够熟练地掌握跳跃动作要领，也许在此之前你需要一定数量的尝试，但绝不应该超过十次。

无数次重新开始同一个关卡，这是明显是极为不合理的，因为谁也无法容忍长时间反复那45分钟的游戏片段。这些经常性的挫折导致游戏很难获得更高的评价。



印第遭到了一条鲨鱼的攻击，我们必须重新开始这个关卡了。

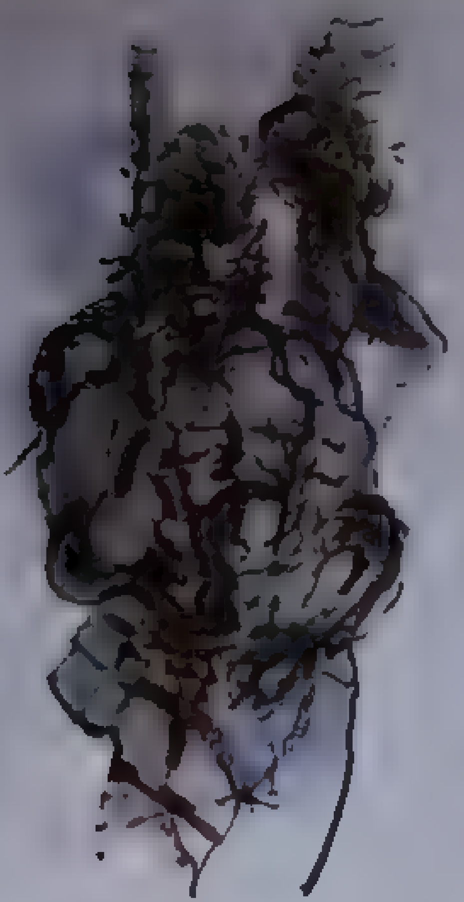
Georg Valtin

希望与挫折

作为一个热心的"夺宝奇兵"影片爱好者，我渴望体验这次帝王陵的冒险。然而被忽略的自由存储功能却使游戏的乐趣大为降低。如果印第失足落下悬崖，那我就只能重新开始这个关卡了。我也实非程序设计师本人有极好的耐性。的确，当我熟练地跳过一道道悬崖陷阱之后，享受到的成就感是无与伦比的，然而更多的挫折又在瞬间把些许的乐趣抹杀了。

动作冒险新定义

尽管有缺陷，但我还是要说已经很久没有一款真正堪当动作冒险类头衔的作品出现了。制作者真正近乎完美地将战斗、跳跃和机关融合在了一起，加之精彩的故事和著名的角色，IJ6又将动作冒险游戏的创作标准提升了一个档次。现在我担心同是考古学家的劳拉·克劳馥特将如何在她的暗黑行动中与印第对抗。



沉默与危机

合金装备Ⅱ实体

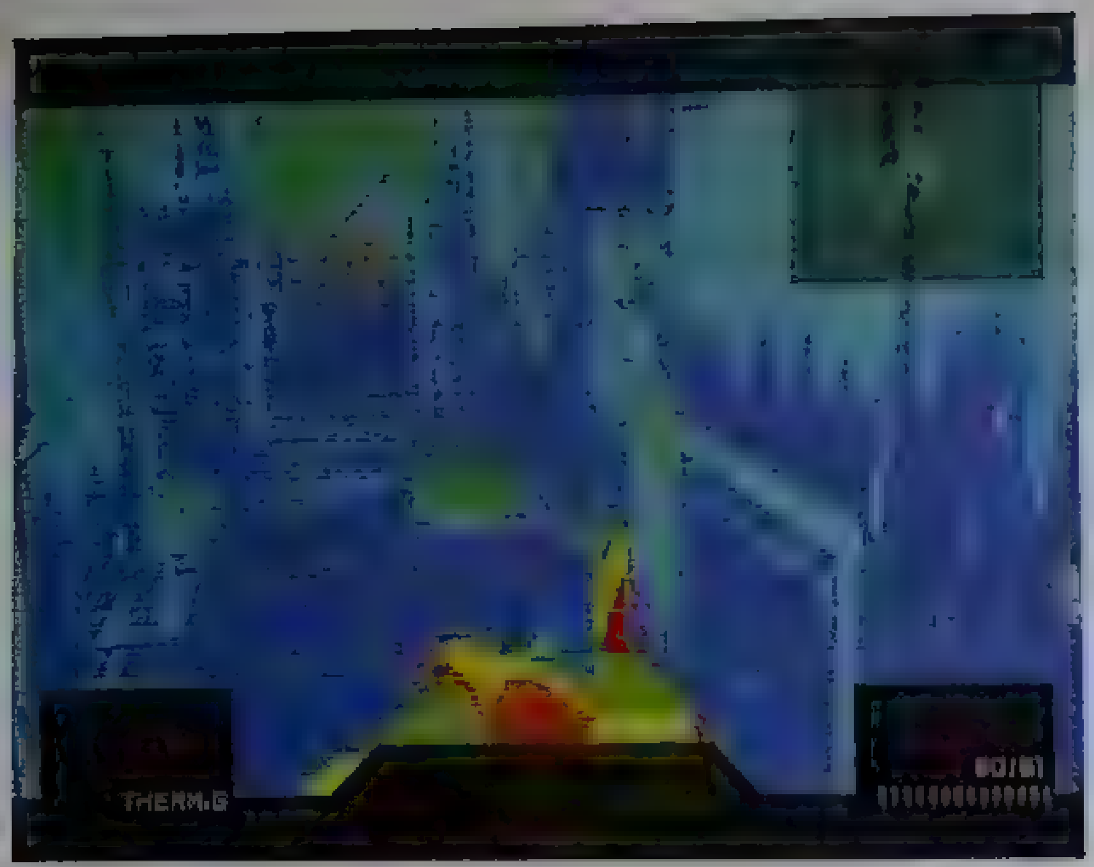
这是一款以DVD为载体发行的游戏：我们的索利德·斯内克回来了！他又开始了新的冒险！

在游戏的历史上，他是动作游戏的教父：当索利德·斯内克开始他的间谍生涯的时候，恐怕SAM FISHER（《分裂细胞》SPLINTER CELL的主角）还在幼儿园里上学。在《合金装备Ⅱ实体》（Metal Gear Solid 2:Substance，后文简称《实体》）中，我们重新看到了日本人创造的这个孤胆英雄，再一次进入一个虚拟但又现实的世界。那里有高度模拟真实的动作，鲜明人物性格和你曾经感受过的冒险体验！

游戏铺垫

主角还是我们熟悉的斯内克，冒险是从一艘停泊在纽约的神秘油轮开始。在那里似乎有那个代号"合金装备"的机器人的秘密，在那里你将会遭遇新的战斗，随后要控制我们的英雄逃出这艘油轮。当片头动画过去后，你就会遇到《实体》带给我们的第一个困难：没有手柄，你将寸步难行。游戏的操作系统允许你用按键控制所有的移动和特殊动作，并将每个动作定义在一个手柄上。通过手柄的摇杆可以轻松地控制索利德移动。按住手柄的一个键可以切换到主视角，这时候是不可以移动的，但却有助于你对这个范围内所有敌人有一个理性的认识：在这个视角下，你可以看到周围敌人的位置和他们的视线范围。行动中如果一时疏忽被敌人发现，所有的警报就会拉响，同时周围所有的敌人都会朝向警报的地方飞奔。在

我们已经把两个敌人送入梦乡了，当然这里还有第三个。我们已经射中了他的头部，等待着他象同伴那样睡去。



感谢红外线观测仪，你可以通过它看到那些隐形的激光射线，如果接触到将引发爆炸。

在 350 个具有挑战性的 VR 任务中，你将体验时间所带来的极端压力。

这被动时刻，你就要利用周围的场景隐藏自己，柜橱、纸箱都是你很好的藏身之所，或者可以利用悬挂来躲避敌人。

谨慎从事

斯内克一步走错将会面临灭顶之灾，所以，玩家应该随时象新手雷电那样保持小心谨慎。游戏将把你深深地卷入一个极为混乱的故事，在开始的油轮以及后面的钻井平台中，你将体验一系列潜入、挫折和射击的情景。幸好在每次 BOSS 战和陷阱前都有无线电通话提示。尽管在你的勇气面前，游戏的难度并没有太大的影响，但还是希望你在危机时刻与罗斯小姐取得联系（存储进度），这样当你遭遇不测时可以迅速重新开始。

解谜与任务

不管是雷电还是斯内克，都会面对一些有待解决的小小谜题。这些谜题也许是寻找一些隐藏的炸弹，也许是寻找一个巨大的军队组织在制造秘密战争机器人的证据。其中一些任务是有时间限制的，而这些任务将会相当困难，这就需要玩家不断尝试不断摸索才能顺利完成。

每一个 BOSS 都有他的弱点，所以在与他们的战斗中首先要做的就是找到这些弱点。尽管游戏有很多的支线任务，但你可以完全不用去理会它们，只按照故事的主线顺利完成游戏。当然，你也可以用一些特殊方式完成任务，来证明你的能力。如果你不开枪，而只使用恐吓等方法，你将会得到"狗牌"——军人的身份牌！

训练创造高手

除两个游戏中的首要情节之外，你可以在 350 个我们常说的 VR 模式中证明你自己。那里就象一个虚拟的训练场，你要承受时间的限制，炸弹的威胁，以及在无装备状态下面对卫兵的压力。游戏中还有 150 个可选择的任务，你可以用很多特殊的方式去完成这些类似的任务。

这就是《合金装备 II 实体》，一款只以 DVD 为载体发行的游戏。■（译 / MaLin）

Mick Schnelle

出色的移植工作

祝贺 Konami！这一次的移植工作非常成功。画面的效果可谓相当出色，尽管这些已经不能完全跟上当今 3D 图像制作的最高水平。此外游戏中的问题有：用手柄操作时感觉有些迟缓。

《实体》是相当令人兴奋的，但跟随雷电经历这一系列离奇的事件，让我的心情却感觉沉重。这里我要原谅制作者描述了如此深奥且繁琐的故事情节。如果你已经完全掌握了《分裂细胞》的游戏精髓，那么应该可以熟练地控制斯内克和雷电了。

伪装后可以轻松接近人质，同时更容易对付其他的守卫。

索利德秘密行动

合金装备II 实体

流程攻略

潜行和战斗造就了索利德·斯内克和雷电两位英雄人物，我们的提示要引导你通过每一个难点。

无论你是控制斯内克或是雷电进行游戏，《合金装备 II：实体》都是一款相对较为简单的游戏，尽管其中包含了很多细节。游戏中到处都有敌人，到处都有暗藏的炸弹和激光网，但相信通过我们的攻略，可以帮助你摆脱所有困境，另外提供给你最佳的行动方案。

关键提示

如何找到装备？

提示 1：类似于每一款潜行游戏，你应该搜索每个区域，得到所有有价值的东西。你经常可以发现一些补充生命的药剂或者武器装备。对于一些关闭的门，主角可以强行打开。在敌人身上通常也会有药剂和弹药，因此你需要击倒敌人，然后仔细在他们身上寻找，其实你只要摇动他们的身体便会有东西掉出来，而且通常不止一件。

特效镇静剂

提示 2：镇静剂可以让你冷静，同时手也更稳定。这主要适用于游戏后期需要你使用狙击步枪的时候。

如何自动治疗？

提示 3：自动使用补血药剂的设计是相当方便的。当你在屏幕左侧显示的当前装备设定为补血剂时，如果你的体力下降至橙色区域，那么会使用药剂补充。另外还有一种更简单的补血方式，如果你在某个地点静止不动的话，生命也会慢慢恢复。

行动提示

潜行比战斗更可行？

提示 4：野蛮的敌人会迅速干掉我们的主角。

提示 11：用悬挂的方式躲避警觉的士兵。

提示 12：如果你站在监视器的观察死角，它将不能发现你。

因此你必须迅速解决他们，否则当警报响起会有更多更难对付的家伙赶来。对于已经消灭的敌人，你应该移走他们的尸体，以免被其他人发现。藏在柜橱里面是比较理想的选择。

为何要将敌人麻痹？

提示 5: 在游戏最初阶段，你只有一把装有消音器的麻醉手枪。为了让敌人迅速进入梦乡，斯内克必须准确地击中敌人的头或者心脏，否则警觉的敌人会迅速发出警报。

通话提示

提示 6: 在一些特定时间内，你将通过无线电对讲机收到一些情节或信息提示。如果无线点出现通话提示，你应该立即接听。当然在通话之前，你需要先解决了附近的警卫。

躲避敌人

提示 7: 如果敌人包围了你，你应该迅速设法逃离。你可以让某些幸运的家伙暂时失去知觉，或者越过栅栏悬挂着躲避。

橱柜和黑暗的角落

提示 8: 当你被追赶时，柜橱和黑暗的角落是最佳隐藏地点，敌人很少会注意桌子下面的。当敌人离开后，你又可以自由活动了。

秘密潜入提示

穿过敌人的视线

提示 9: 敌人通常都会按照固定的路线和方式行动，只要你注意观察他们的规律，可以轻松潜行通过。另外注意不要留下任何痕迹。

不要在身后留下脚印

提示 10: 如果在地上留下潮湿的脚印，同样会引起敌人的警觉，而且他会跟踪脚印展开搜查。另外，当你受伤后留下的血迹也会吸引敌人，因此你要迅速[illegible]。

悬挂躲避

提示 11 悬挂在走廊栏杆之外，你可以躲过敌人的视线。注意，如果耐力条显示的耐力降为 0，那么你会松手坠落。这里有一个增加耐久力的好方法：悬挂做 100 个引体向上，你的耐力条将增加两格。

如何通过监视器？

提示 12: 监视器在它的移动范围内，通常会有无法观察到的死角，你可以利用这个特点谨慎地躲避。如果使用干扰手雷，飞扬的铝箔可以暂时使监视器失效。监视器移动会发出明显的声音，以此你便可以及时发现并采取行动。

完全行动流程

油轮篇

我怎样才能潜入油轮？

提示 13: 向右边前进，经过一扇门走上楼梯，通过第二扇门进入船桥二阶的居住区。沿着最西边的楼梯抵达船桥三阶。让斯内克贴在墙上横移躲过监视器。

怎样抵达操舵室？

提示 14: 绕过监视器上楼后抵达船桥四阶的居住区。东面走廊里设置有激光栅栏，可以用枪击引爆炸弹或在栅栏附近抽烟使光栅显形。干掉光栅后面的哨兵，然后从光栅下爬过去。走上楼梯最终来到操舵室。

怎样战胜奥尔加·格鲁科维奇？

提示 15: 在箱子后面斯内克是安全的，并且处于攻击的有利时机。先躲在一侧箱子背后，[illegible]，直到另一[illegible]。[illegible]

如何潜入机关室？

提示 16: [illegible]船桥二阶的居住区，从东南方向的门进入船桥一阶的[illegible]休息室，走下宽楼梯后在左边下楼来到机关室右舷。在经过天桥和中央机械室的楼梯后，沿着西侧的铁梯和天桥进入机关室左舷。途中可以利用楼梯旁的凹角躲藏。

如何通过左舷的激光装置？

提示 17: 机关室左舷北侧的激光装置封锁了通道。这里必须要用 USP 击毁所有三个发绿光的装置，有一个装置要站在铁箱子上才能看到。

如何抵达第一船舱？

提示 18: 从第二甲板左舷进入，沿着通道来到右舷，在通道末端遇到入侵者，将有一场大战。这里的最佳策略是一边躲闪一边反击，同时小心敌人扔过来的手雷。

如何毫发无伤地通过海军陆战队方阵？

提示 19: 在这一区域，你要像先前那样对自己熟练的操作有信心。在七分钟限时里，你必须穿过充满海军陆战队士兵的三个房间。在第一个房间，要闪避通过南面的放映机，从东北方向的门进入下一个房间。你必须慢慢经过地面的铁板以免发出声响。在第二船舱同样从放映机旁经过，从东北方向离开。

如何给 Metal Gear Ray 拍摄照片？

提示 20: 要拍照的 Metal Gear Ray 就停在第三个房间。要分别拍下它正面、左前方、右前方的照片。第四张则必须拍下海军陆战队的标志——只有在房间的西北角才能看到它。所有工作结束后，小心地返回去，到东南面的电脑前传送照片。

海上平台篇

如何控制雷电？

提示 21: 关于你对雷电的控制，与斯内克不同之处在于在每个区域需要获取地图，因此你需要留意控制台。

从何处获得武器？

提示 22: 在守卫醒来前隐藏起来，直至电梯到达。天台上西北边的铁丝网有一个洞可供雷电爬过去。从 A 区泵房东北边的门可前往 F 区的仓库，在东南边的房间里就放着很有用的麻醉手枪 M9。

接下来要怎么做？

提示 23: 没有时间休息。在下一个区域，你基本上不需要开枪，一旦你被发现，敌人就会进入警戒状态（译者注：这时看不到地图）。返回 A 区泵房，穿过东北边的门即可到达通往 B 区变电室的桥上。当守卫走开时翻过栏杆挂到边缘移到北边。在 C 区的食堂，彼得·斯提尔曼会交待你去寻找炸弹，他在这留守。

拆除炸弹

关键提示

提示 24: 要想在雷达上看到炸弹的所在，你必须装备 A 型传感器（sensor A），并装备冷却剂后按开火的键来冻结炸弹。在每一个区都有一个炸弹

C 区的炸弹在哪里？

提示 25: C 区的炸弹藏在女卫生间的镜子上方。

B 区的炸弹在哪里？

提示 26: B 区一个打开的储物柜门后藏着炸弹。

A 区的炸弹在哪里？

提示 27: 在 A 区泵房，用斯提尔曼给的一级通行卡可打开南边的门。这里的炸弹藏得很隐蔽。走过房间东南边那一小段楼梯，从管子下面爬到红色管子处，沿着它就可以爬到南边的炸弹处。

F 区的炸弹在哪里？

提示 28: 在 F 区的仓库，让雷电翻过 2 楼西边的栏杆挂下去，我们的英雄就会落在箱子后面，炸弹就在那里滴答作响。

E 区的炸弹在哪里？

提示 29: 仓库北面的门通往 E 区。途中你应该悄悄地解决对面屋顶上的守卫。装备探雷器（Mine Detector）后你会发现桥上放着不少克莱莫地雷。从 E 区包裹车间东面的楼梯可以到达停机坪，在"鹞"式战机的右后轮处藏着炸弹。

D 区的炸弹在哪里？

提示 30: 回到包裹车间，从东北方来到 D 区沉淀池。在下层西面的地板下方藏着最后一颗炸弹。

大型炸弹在哪里？

提示 31: 穿过西南边的门，回到 C 区食堂找到 B 型传感器（sensor B）。现在时钟开始滴答滴答地响了，必须在 400 秒内拆除炸弹。赶快往南穿过 B 区到达 A 区泵房，通过楼梯到达天台，搭升降机下去。在有水池的房间，B 型传感器会探测到炸弹位于小潜艇的腹部。让雷电保持蹲着的状态会更容易发现它。

让"幸运"战胜她自己？

提示 32: 不用白费力气，"幸运"是不可战胜的。在电梯到达之前，雷电除了躲藏别无选择。在这期间不管怎样都应该不断移动。"幸运"不仅会摧毁那些箱子，还会使那些桶爆炸造成伤害。最大的危险还要算"幸运"的那门大炮，直接命中将会造成极大的伤害。

怎样找到最后的炸弹？

提示 33: 刚刚死里逃生，又面临迫在眉睫的危险：必须在 400 秒内冻结位于停机坪的炸弹。从天台的东面离开时要注意那里已经安上了地雷。穿过 F 区到达 E 区，来到停机坪的中央，炸弹已经在这里等着雷电了。

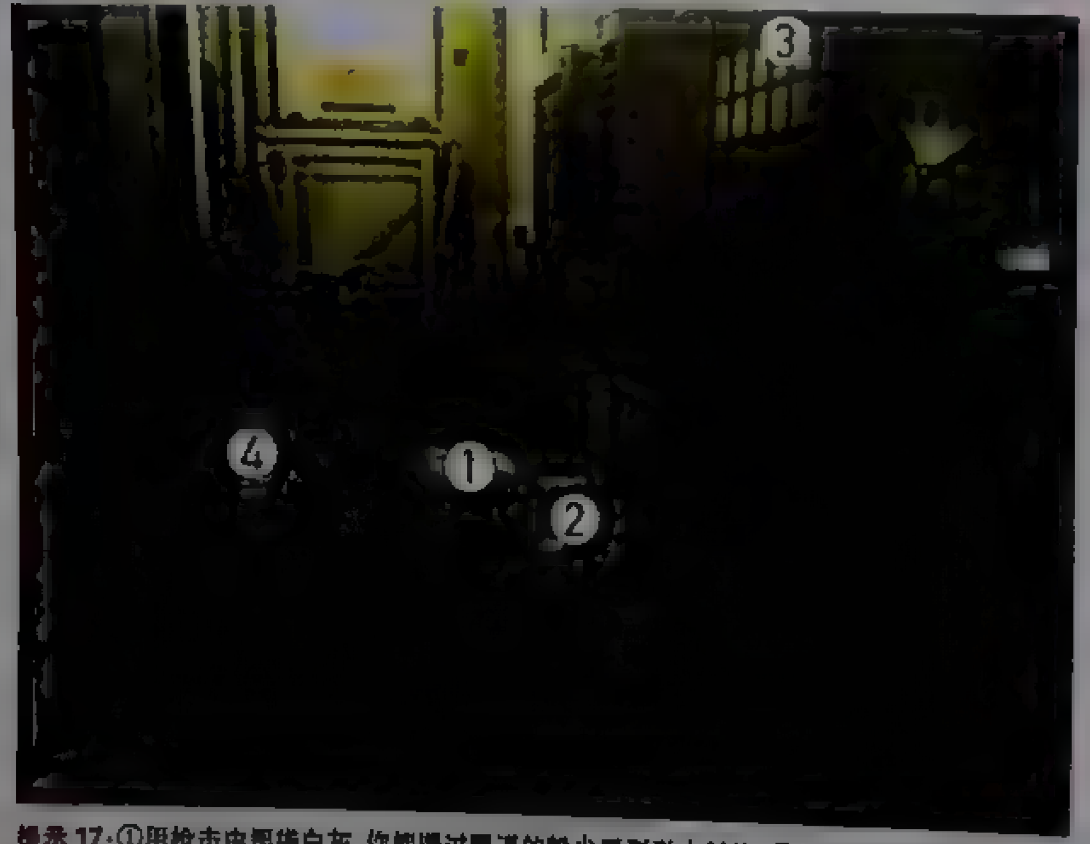
如何战胜"胖子"？

提示 34: 踩着滑轮的"胖子"会不断安置新的炸弹，必须立刻排除。他穿着一件防弹衣，连续命中几次会让他倒下，在他爬起来之前，要快速瞄准，击中他的头部。滑轮使"胖子"的移动非常迅速，难以追赶。你可以放置克莱莫地雷让这位漫不经心的滑行者倒下。战胜他之后，你必须把他拖到一旁，以便解决真正的最后一颗炸弹。

拜访人质

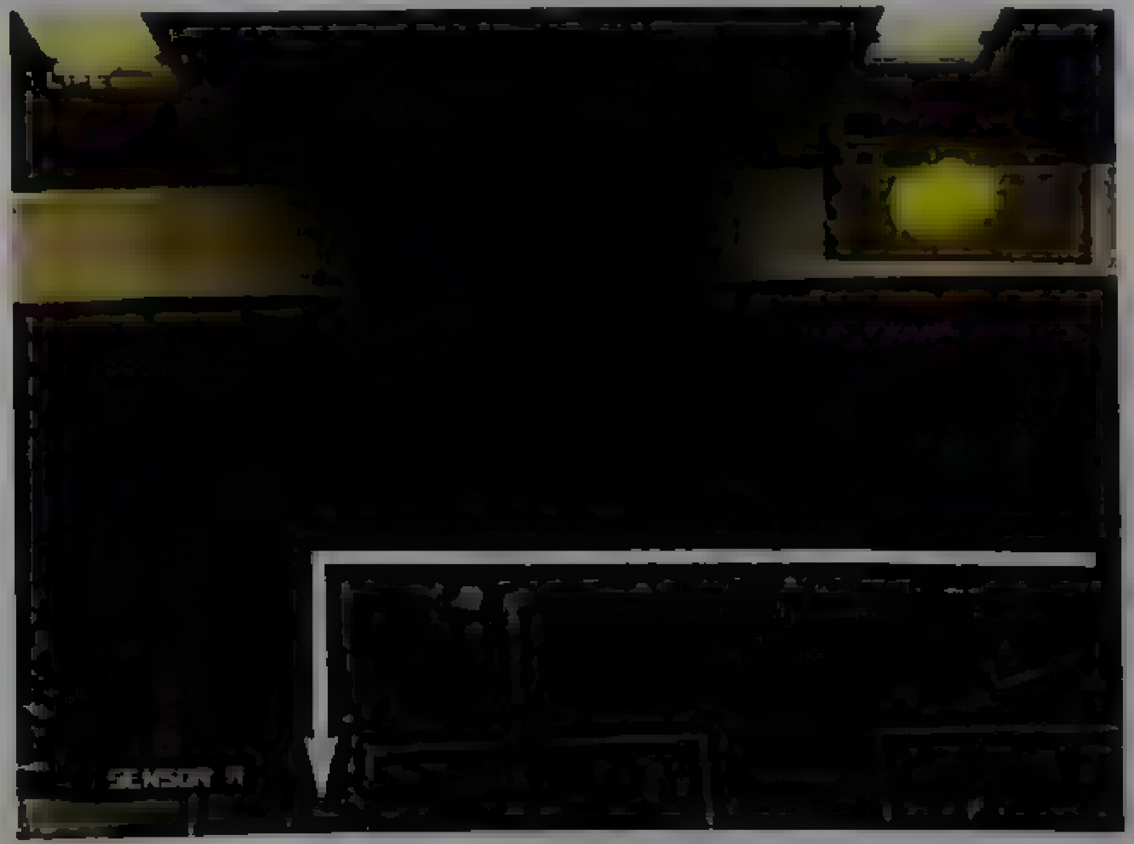
在哪里可以找到伪装用的道具？

提示 35: 要混进关押人质的地方，雷电必须把自己伪装成一个士兵。在跟"胖子"的战斗结束后你会从忍者那里得到制服。在 F 区仓



提示 17：①用枪击中那袋白灰，你能通过飘浮的粉尘看到激光射线；②你能直接摧毁的装置；③为了发现这个装置，你必须站在箱子上；④你站在门口才能看到这个装置。

提示 20：你首先要小心地到达西北角，在那里你可以拍到第一张 Metal Gear Ray 的照片。注意那个标志，照片中必须能看到那个海军徽章。


提示 27：沿着箭头所示缓慢爬行，你将找到那枚炸弹。

提示 28：从这里下落，炸弹就隐藏在箱子后面。

提示 39:埃姆斯就在这里,你可以用扩音麦克风与其对话。一旦你暴露,应该迅速换上原来的武器,否则雷电将被敌人抓住。

提示 41:10 个控制箱:箱子 3 被海鸥挡住了;箱子 8 在旗子后面;箱子 9 安装在飞行的自动监视器上;箱子 10 在门上方,就在你的头顶。

库一间需要二级通行卡的房间里存放着 AKS-74u 冲锋枪。

怎样才能不被识破?

提示 36:雷电穿过有飞行器的区域到达关押人质的地方后,必须同时装备着制服和 AKS。此外跳跃和爬行等引人注目的动作是绝对禁止的。一旦有人产生怀疑过来检查雷电,要让这位英雄站住不动,这样就不会被识破。

扩音麦克风在哪里?

提示 37:在 EF 连接桥上,你应该先应付飞行器和屋顶上的守卫,然后往西来到 Shell 1 核心的 1F,搭电梯来到 B2,在西南边可以找到扩音麦克风,用于从人质中辨认出埃姆斯。

如何到达关押人质的地方?

提示 38:在 B1 层,你可以把休息室里的守卫劫持到视网膜扫描器处得以通过。

谁是埃姆斯?

提示 39:现在你要在全体人质中找出埃姆斯,那是相当艰苦的。他带着一个心脏起搏器,可以用扩音麦克风探听出来。而你只有在拿着武器时才不会被识破。埃姆斯坐在西南边的桌子旁,拿着麦克风就可以跟他交流。在动画结束后,雷电必须在被发现之前马上拿起 AKS。

Shell 2

关键提示

提示 40:在 F 区仓库,你可以用埃姆斯给的三级通行卡打开相应的门获得装备,特别是 RGB6 和 PSG1。在放狙击武器的房间里,东面墙上有条隐藏的通道,里面有对使用 PSG1 有帮助的镇静剂。

如何到达 Shell 2?

提示 41:解决敌人通过 D 区。为了到达 Shell 2,你要先用 PSG1 除去全部的十个控制器。附近的控制器可以用 Socom 解决。要找到全部的控制器,你必须站在右侧努力观察下方。

如何战胜"鹞"式战机?

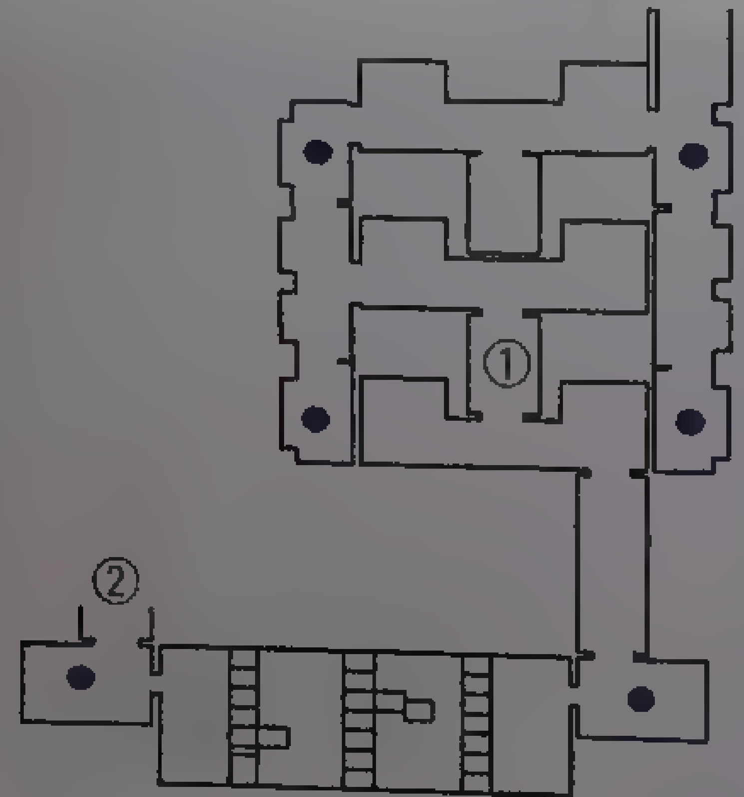
提示 42:直升飞机飞近时 Snake 会向你提供补血剂和弹药。Stinger 是最佳的武器。你必须快速瞄准和发射,因为喷气式飞机留给你的时间极其短暂。如果它进行扫射或准备发射导弹,要赶紧躲起来。确定飞机周围没有其他目标,立刻发射一枚导弹。一旦"鹞"飞走了,你可以盯着它离开的地方,以便在它回来时先发制人。你需要等锁定之后(中央的绿色方格变成红色)再发射,这样导弹会自动追踪目标。

怎样到达 L 区?

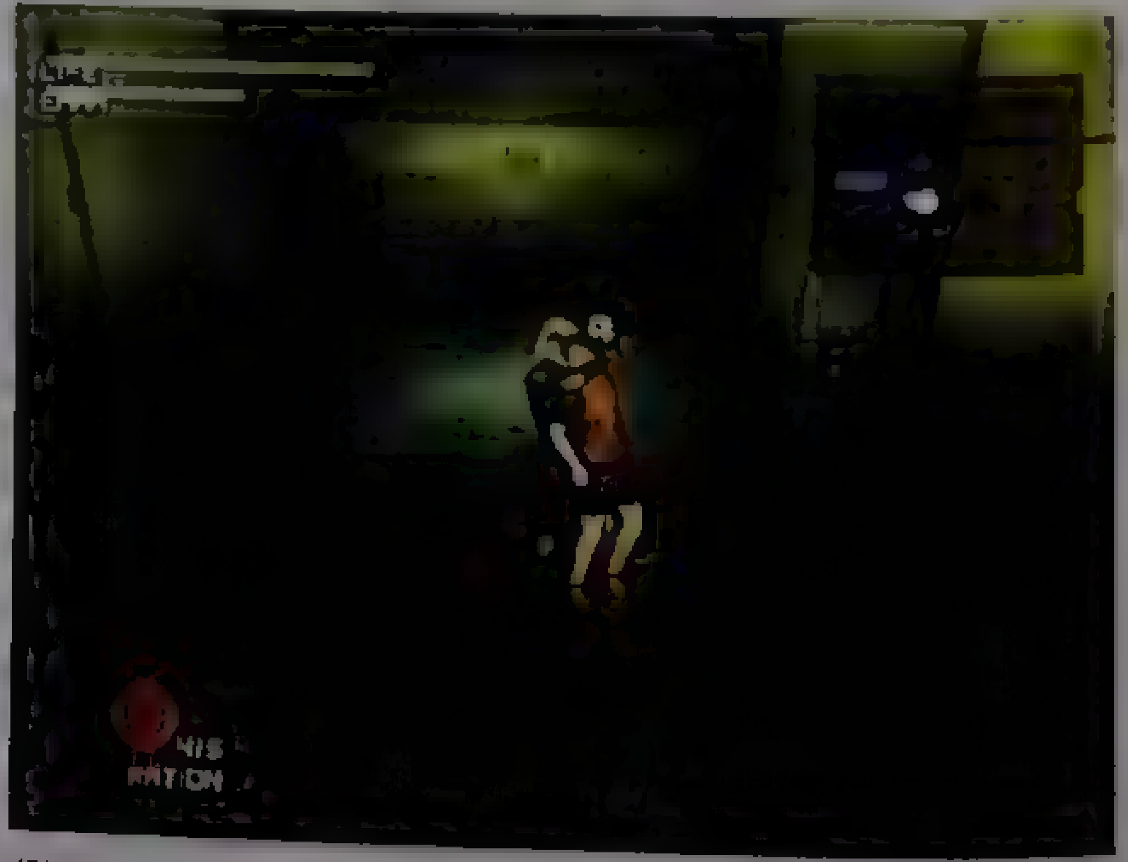
提示 43:挂过东边的铁架,落在管子上。走到北面的尽头,跑过平台。解决两个守卫后前进,第一个缺口可以让雷电翻过去,第二个就需要挂过去了。

如何进入 Shell2 的核心?

提示 44:悄悄溜过那些窗户。注意脚下松动的地板!要越过缺口,只能让我们的英雄蹲下贴着墙移动,从凸出的部分下面移过去。解决那些飞行器,就可以通过漂亮的翻滚越过最后的缺口到达核心。



提示 45:①得到 Nikita;②Vamp 所在地。注意在那些蓝色的点可以补充氧气。



提示 49:与艾玛友好地对话,帮助她克服对虫子的恐惧。

Nikita 在哪里?

提示 45:关押总统的牢房外面有高压电流,只能使用 Nikita 火箭发射器。通过电梯到达 B1。让雷电游到火箭发射器处。蓝色的地方是有空气的地方,你可以在那里补充氧气。

如何找到通往总统处的捷径?

提示 46:注意,终于到了解救美国总统的时候。在 1F 层的小房间里,你首先要解决所有摄像机,然后爬到箱子上,发射一枚 Nikita 火箭,火箭必须到达红灯处。总统可能会突然死去。

搜索艾玛

如何战胜 Vamp?

提示 47:在 B1 层,前进,找到 Vamp。如果你使用爆破性武器得当,可以非常轻松地战胜这个吸血鬼。在水下的爆炸会缩短 Vamp 的氧气槽,迫使他现身。他会跳到小道上,一旦可以攻击就要立刻动手。如果他跳到墙上,你必须不停移动。尽量在开始就把灯射灭,因为 Vamp 会用飞刀钉住雷电的影子。

怎样找到艾玛?

提示 48:再往前游,你就可以把艾玛从储物柜中救出来。因为你现在是带着她一起游,照顾她是个女孩子,你必须经常补充氧气。在 Vamp 所在的那个房间,现在被放置了地雷,而你需要扶着她走。

怎样带着艾玛游过去?

提示 49:这次雷电要带着艾玛通过那条水道,有时很长一段路都没有补充氧气的地方,要注意。雷电可以用冷却剂赶走电梯前的臭虫,这样艾玛才肯进入电梯。

如何带着艾玛从那些醒来的守卫面前通过?

提示 50:穿过东南边的门到达下一个区域,你需要先逐个解决那些醒来的守卫,然后扑灭火焰,就可以带着艾玛安全通过南边的门。

如何保护艾玛?

提示 51:在浮桥处,艾玛开始长途跋涉。依靠红外望远镜和 PSG1,你可以摧毁所有地雷,免得它们伤害到那位女士。另外守卫和飞行器也需要解决。在间歇的时候迅速收集新出现的弹药。镇静剂很有用,需要节约。不久斯内克会出现,提供帮助。立刻呼叫他,作为神枪手,他在这里是非常有用的。注意斯内克只能射击你视野内的目标。

如何战胜 Vamp?

提示 52: Vamp 出现抓住了艾玛。困难之处就在于必须在不伤害到艾玛的情况下解决敌人。首选武器时 PSG1-T,因为这件武器不会伤害到那个女孩。服下大部分镇静剂使握枪的手稳定下来。

如何到达普林斯基和奥塔空处?

提示 53:注意,接下来的行动你必须再一次在严格的限时中完成。最好先储存一下。在时间的压力下,一旦可以控制,你必须在 300 秒内到达 Shell1 的核心。

Arsenal Gear

关键提示

提示 54:按动作键可以通过拷问。雷电获得自由后没有任何装备,无法解决敌人,秘密行动是唯一的办法。在储物柜里有药箱。

如何通过守卫?

提示 55:立刻穿过门到房间的另一面,那里有通往第二层的楼梯。西南边有个纸箱,躲在那里就不会被守卫发现。跑到东北边就可以到达安全的地方。

如何打开长长通道中的门?

提示 56:那道门被封住了。雷电没什么可做的,接听到坎贝尔和罗丝的来电后,斯内克会出现把雷电的全套装备交给他,作为奖励,还有一把刀,你应该试一下。

如何通过下一个房间?

提示 57:快速开火或者使用忍者刀,是通过这里的最佳办法。当然,斯内克必须活着。此时游戏将在小窗口中进行,千万不要以为游戏已经结束了。

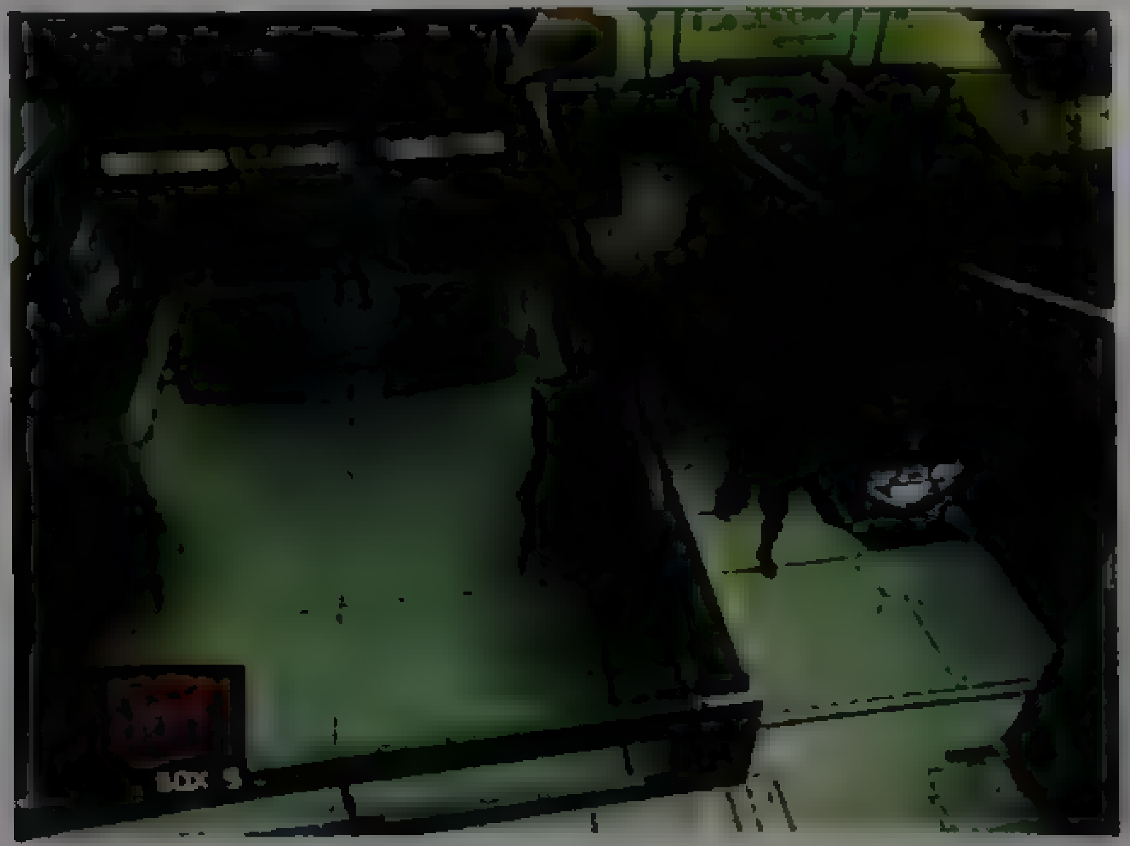
战胜 Metal Gear Rays?

提示 58:你必须通过摧毁六架合金装备来谱写最后的传奇。Stinger 火箭是这些机器唯一能识别的语言。Ray 的最大弱点就是张开的嘴巴。用一枚火箭击中这庞然大物的膝盖,紧接着用一枚火箭击中它的头就可以造成最大的伤害。把握好火箭发射的节奏,你可以让雷电迅速翻到安全处。补血剂会出现在房间中央,那对你非常重要。为了不变成肉酱,雷电还必须当心 Metal Gear Ray 的脚掌。

怎样解决索利达斯?

提示 59:你做到了。你还需要战胜最后的敌人。在这最终决战中,你只有刀可以使用。你可以用键盘控制雷电,用鼠标挥刀。及时格挡尤其重要。在战斗的第一个阶段非常简单:通过翻滚避开索利达斯的攻击,只是要小心火焰。在战斗的第二个阶段,你要更多地格挡,成功挡住攻击后,快速反击。重复这个战术即可。一切都结束了,现在你可以放松下来,欣赏结局。■

(译/风梦秋、大漠奇侠、Aan)



提示 55:藏在箱子里并不会引起敌人的怀疑。

提示 58:首先你要射击它的腿部①,然后立即再打击其头部②。

特别企划 FEATURES

电脑游戏中的野战排

丛林之狐

这是一场发生在远东的战斗：
带你重回 1967 年的越南战场，
在那里，美国军队不仅仅要与敌人战斗还要和恶劣的自然环境斗争。

美国大兵被困在了陌生，潮热的战场中：那里布满了茂密的灌木，里面隐藏了好似幽灵般的敌人；路上布满了陷阱；脚下是数公里长的战壕，这就是发生在越南战争期间的情景。1964 年到 1972 年的历史是美国人心中永远的伤，这也为无数好莱坞影片创造了故事背景。历史给了导演们灵感，而战争造就了"兰博"式的孤胆英雄。现在你有机会在电脑游戏中第一次真实地感受到这场发生在越南丛林中的战争，那正是我们今天要介绍的游戏——《丛林之狐》（Vietcong），一个由捷克游戏公司开发的游戏。游戏虽然是以第一人称射击游戏表现的，但在融合了战术成分之后，游戏变得更加出色了。在游戏中你扮演的是，1967 年参与这场战争的美国陆军中的一名军士——Steve Hawkins。

敌人和陷阱

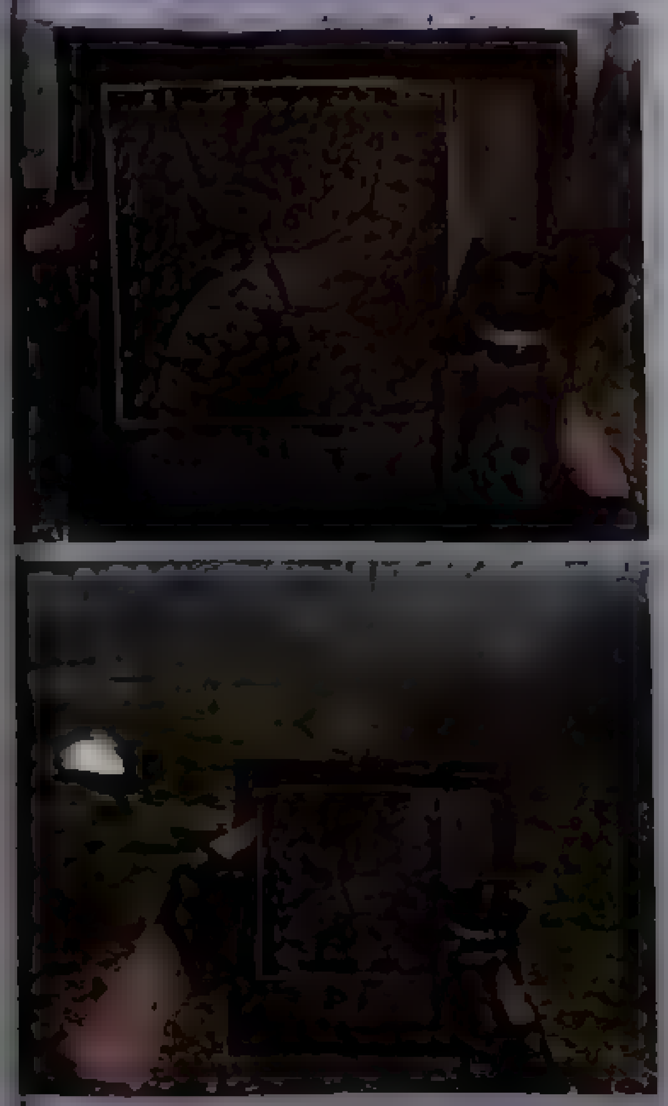
敌人无处不在：他们藏在密林中？我们不得而知，他们隐藏得让你根本无法找到。你能看到的只有眼前短短几米的距离，前方的地形你无从得知——也许等待你的是一份"惊喜"。大部分时间你都要呆在越南丛林中，游戏设计者希望带给我们的是一次不寻常的逃生经历。在你前方是延绵起伏的群山，时而你要路过川流不息的河流，时而你要爬过瀑布后的山崖，时而在起伏的麦田里穿行。

由于丛林密布，所以你还要学会与当地的武装力量融洽地相处，以寻求帮助。此外，游戏引擎也使得车辆等交通工具在任务中得以表现，有时你需要驾驶吉普车穿越泥泞的山路，到达几公里外执行任务。

当我方武装直升机在空中飞行的时候要用火力进行掩护，以便营救受伤的美国军人。（1024×768）

在电脑控制的小艇上，你要向岸边的敌人射击。

空中支援



如果你要破坏大目标时，可在地图上标出记号，稍后会有空袭进行支援。

射击，爬行，游泳

游戏有 20 个完全不同的任务，你要做的不仅仅是简单地杀掉所有的敌人。在游戏中你可能要去四处寻找敌军的坦克，将它们俘虏并利用其对敌人发动攻击；在路上你还要救援受伤的同伴，而且要充分利用好空中的支援！在游戏中你会出演很多角色：一个医师或是一个战士。游戏中有一个相当有趣的任务：最初你与队友乘坐直升机到达任务地点，清理附近的敌人后，你需要独自爬过长长的底下通道，侦察敌人的地下基地。在任务的尾声，有一艘电脑控制的汽艇在会在集合地点接你，乘船用机枪消灭河岸边上的敌人。游戏中所有的任务都需要通过无线电获得——在屏幕边缘的任务提示会告诉你当前需要干什么。通过任务简报窗口你会很清楚地了解你做过些什么，还有哪些是你不能错过的任务。

所有的任务都是庞大而曲折的，幸好你可以按照清晰的计划逐步行动。在任务之间，你都要回到军营，在战壕内自己的"包间"中接受新的任务。此外，在这里你还可以通过阅读日志，浏览以往任务的表现和完成情况，或者查看队员和敌我双方武器装备的详细说明。

在数千公里长的壕沟里隐藏着全副武装的越南军人。

Alexander Beck

浓厚的电影氛围

从未有一款战术射击游戏带给我像《丛林之狐》如此的感受！当我首次进入游戏后就感受到了被一股强烈的电影气氛所包围。游戏任务的设计、场景的设计、声音的设计……所有的设计都让你仿佛置身于电影之中。而且游戏中电脑控制的队友根据你的命令所作出来的行动也是非常恰到好处，任何喜欢战术射击和类似《野战排》等越战电影的玩家都会迷上《丛林之狐》。

隐藏的敌人

游戏中的敌人无处不在，他们经常隐藏在灌木的后面或者平房当中。游戏的 AI 做得相当出色：敌人会根据当时的情况变换自己的位置，当经过炮火攻击之后，他们又会很快回到自己的位置。游戏中的敌人非常"尽职尽责"，当你的小队通过并被他们发现后，他们会持续向你开火。但有些设计却

如果我方的村民死亡，游戏会马上结束。

有些让人觉得恼火：经过了一段攻击后，你通常很难判断敌人是否已经全被消灭了，经常会有些你认为已经死掉的敌人又突然站了起来。事实上，这大多是原本隐藏在地下通道中，此时赶来增援的敌人。游戏中的陷阱设计得相当出色，其中有插满锋利竹竿的陷坑，或者是一触即发的炸弹，还有很多很多类似这样的"惊喜"在等着你。

团队作战

与兰姆最大的不同是，在游戏里你不仅仅是单独行动，大多数的时候你要与战友共同行动，随时与队友联系是很重要的。来自南越的向导 Le Duy Nhut 熟悉这里的地形，知道到达下一个任务点的每一条捷径；另外你还要随时与话务员 Defort 保持联系，他会呼叫总部，帮助你确认下一步行动计划；如果你受伤了，Crocker 会带着绷带和注射器前来给你疗伤。

你可以通过类似"分散"、"掩护我"等简单的指令给你的战友指定战术，他们会协助你顺利地完成任务，但同时你也要保证他们的生命安全。在一些特殊的任务中，如果你的战友不幸牺牲，任务将会马上结束。有时合理的协作也会出现一些问题：在某些特定地形中，如果你没有向战友发布前进的指令，他们可能会挡住你前进的路线。

一名北越士兵如此接近 Hawkins，也许是因为搜索中被遗漏，或者仅仅是为了抓到这张截图。

完全精确的控制

你将使用鼠标和键盘控制游戏主角 Hawkins，并可以通过简单绑定一些键来控制他蹲下或匍匐前进。举个简单的例子：当你蹲在一根树杆后面，点击鼠标右键，Hawkins 会站起来让过眼前粗壮的树杆，端起步枪瞄准观察前方。

游戏设有四个不同的难度，而这四种难度会使你感到明显的差异。在最简单的模式中，你几乎可以无所顾忌地完成任务；而在最高的难度中，你不可能随意地存储进度，射击的精确度也会明显下降，此外，诸多提示功能被关闭也将导致游戏难度的提升。

技术测试

解决方案

《丛林之狐》真的可以称为"硬件杀手"。使用 1G CPU+Geforce 3 的电脑在 1024×768 的模式下运行游戏都有些吃力，特别是在有茂密丛林的场景中，停滞的现象更为严重。如果选择 1600×1200 所有特效全开的效果恐怕 Geforce 3 就要退休了……

内存 / 硬盘

《丛林之狐》在 Windows 98ME 下运行需要至少 256M 的内存，如果在 WIN XP 下运行至少需要一倍以上的内存。如果计算机内存过少，游戏读取的时间就会长得令人无法忍受。

调整提示

提示 1：在显示设置中，将环境设置和人物细节设置中所有的效果降为最低，游戏速度至少可以得到 10%的提升。

提示 2：在菜单中选择"Fit of textures in video memory"，这会对游戏速度有明显的提升。

提示 3：如果你的显卡没有 DDR 内存（比如 TNT2），你需要将游戏设置为"Prefer 16bit of textures"，并且将游戏中的色深设为 16 位，这会对游戏速度有所提升。

提示 4：如果你的显卡没有压缩贴图的功能请选择"Disable DXTn of textures"和"Disable DXTn Lightmaps"。

测试结果性能表（基于 512 MByte RAM）

CPU 与显卡		TNT2-32MB	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3	Geforce 4 Ti	Radeon 9700
600MHz	640×480×32（画质最低）	极不流畅	不可运行	极不流畅	极不流畅	极不流畅	极不流畅	尚可接受	尚可接受
	640×480×32（画质最高）	极不流畅	不可运行	极不流畅	极不流畅	极不流畅	极不流畅	极不流畅	极不流畅
800MHz	640×480×32（画质最高）	极不流畅		极不流畅	尚可接受	尚可接受	尚可接受	流畅	流畅
	800×600×32（画质最高）	极不流畅		极不流畅	尚可接受	尚可接受	尚可接受		尚可接受
	1024×768×32（画质最高）	极不流畅		极不流畅	极不流畅	极不流畅	尚可接受		尚可接受
1,000MHz	1024×768×32（画质最高）	极不流畅	不可运行	尚可接受	尚可接受	尚可接受	尚可接受		
	1280×1024×32（画质最高）	极不流畅	不可运行	尚可接受	尚可接受	尚可接受	尚可接受		
	1600×1200×32（画质最高）	不可运行	不可运行	不可运行	极不流畅	极不流畅	尚可接受		尚可接受
1,400MHz	1280×1024×32（画质最高）	极不流畅		流畅	流畅	流畅	流畅	流畅	流畅
	1600×1200×32（画质最高）						流畅	流畅	流畅

不可运行或无法游戏　■极不流畅　尚可接受　■流畅

与队友 Le Duy Nhut 共同对抗隐藏在密林中的敌人。

Petra Schmitz

完美的丛林

我喜欢密林，还有战术射击游戏，因此我更喜欢《丛林之狐》。整个游戏的大部分时间里都需要匍匐前进，因为在你前方都是隐藏着的危险。尽管前面总有很多的障碍物，但游戏出色的视角设定和简单的操作设定让战斗变得简单——尽管游戏中时常会有队友挡住去路的"事故"发生。

《丛林之狐》给我们带来的是一种全新的游戏体验：一个绝对电影化的设计，一次真正正视"越战"问题的游戏，这足以让所有玩家沉醉其中。

军士 Hawkins（右）正在与队友讨论作战方案。

南北之战

在游戏的团队作战多人模式中，可选择美国军队或越南军队与其他玩家进行游戏。游戏提供了十张地图，还包含有从"死亡模式"到"唯一幸存者模式"等等不同的游戏模式，这些都将带给玩家不同的游戏体验。最令开发者骄傲的是，游戏提供了具有很高 AI 的机器人，即使不连线玩家也可以和电脑机器人作战。

《丛林之狐》整体是一款相当出色的游戏，但在目前版本的字幕描述中有一个重大的问题：过多的咒骂之词使游戏难以为更多的玩家所接受。另外，游戏发行商 Take 2 去掉了所有血腥的设定。■　（译 /Kurdt）

Peter Steinlechner

丛林中的艺术

刚开始玩游戏的时候，笔者甚至对朝树开枪产生了兴趣！游戏设计的丛林关卡非常出色，虽然有些人认为每一关都非常相似，但游戏决不这么简单。举一个例子：在 Matsch 的任务中，四周一片黑暗，只有当敌人开枪的时候才有一丝光亮，耳边回响的只有警报声，我要做的就是不断拆掉地上的陷阱。在这时候，我想自己就是"蓝博"！这让我在电脑上找到一个美国军人在战场上的感觉！

仅有的小错误

游戏的 AI 设置其实还可以做得更好——尽管笔者觉得现在已经很好了。而对于一些远景，或者游戏地下隧道的场景也可以有更好的发挥。有些时候，你很容易忽略隐藏在树杆之后的敌人。《丛林之狐》绝对称得上是"出色"的游戏，特别是其隐藏与激战相结合的方式，我想所有战术射击的爱好者都不应该错过！

特别企划 FEATURES

GameStar

雷·马齐卡 & 格雷格·泽彻克

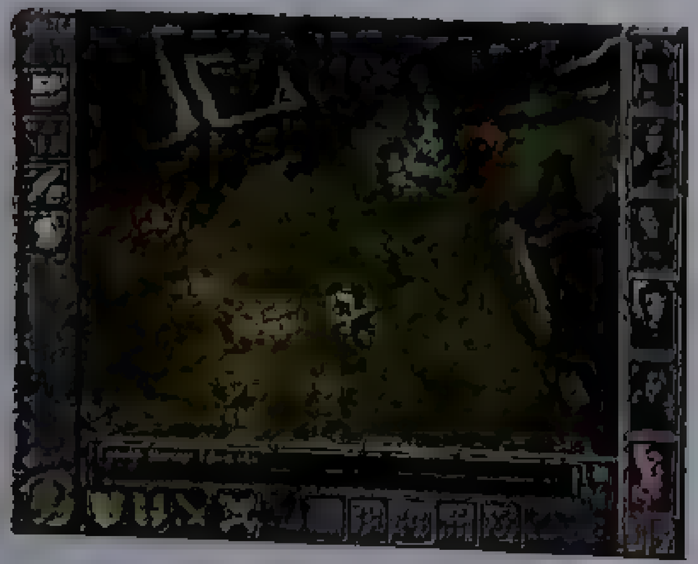
Bioware 公司的创始人，又同是博学的医师，他们在寒冷的加拿大所带领的研发工作室，凭借其复杂的角色扮演游戏而闻名遐迩

年　龄：两人都是 34 岁
国　籍：加拿大
居住地：艾德蒙托，亚伯达，加拿大
职　业：Bioware 公司经理及执行制作人
教　育：医学博士，工商管理硕士
座右铭：只有偏执狂才能生存！
——安迪·格龙，Intel

两人共同的从业小传：何时有何作为？

1992	《模拟医学》(Medical simulation)
1995	建立 Bioware 公司
1996	《超钢战神》(Shattered Steel)
1998	《博德之门》(Baldur's Gate)
2000	《博德之门 II》(Baldur's Gate 2)
2000	《孤胆枪手 II》(MDK 2)
2000	《无冬之夜》(Neverwinter Nights)
2000	《星球大战：旧共和国骑士》(Knights of the Old Republic)

马齐卡与泽彻克的代表作



博德之门：在《超钢战神》（该公司首部百万套销量的产品）之后，《博德之门》是 Bioware 公司年轻的工作室推出的第二部作品，在角色扮演游戏世界中占据了举足轻重的地位。

无冬之夜：凭借全新的 3D 引擎、完整的游戏编辑工具及强大的多人游戏支持，《无冬之夜》成为了新一代“龙与地下城”的代表作。

旧共和国骑士：Bioware 告别了“龙与地下城”，又推出了这款卢卡斯公司以“星球大战”为背景的首部角色扮演游戏。

雷·马齐卡医生与格雷格·泽彻克医生 关于苹果和椰子的 9 个问题

你们玩的第一个电脑游戏？
雷：《斯考特·亚当的海盗洞穴》(Scott Adam's Pirate Cove)——在一盒用于 16KB 内存苹果 II 电脑的磁带上。
格：苹果 II 电脑上的《大冒险》(Adventure)。

独处孤岛选择携带的三部游戏？
雷 & 格：《无冬之夜》、《星际争霸》(Starcraft)、《创世纪VII》(Ultima 7)。

你们最喜欢的多人游戏？
雷：《冠军争夺赛》(《无冬之夜》扩展模组)
格：《阿瑟龙的召唤 II》(Asheron Call 2)

你们持币待购的游戏？
雷：《旧共和国骑士》
格：《杀出重围 II》(Deus Ex 2)及《异度传说》(Xenosaga, PS2)。

你们生活中最棒的时刻？
雷：婚礼那天，或是第一次接触电脑游戏的那天？哦我想我还是选择婚礼那天。
格：当我们完成《超钢战神》的制作时。

你们最喜欢的电影？
雷：《银翼杀手》(Blade Runner)，最近是《现代启示录》(Apocalypse)
格：《椰子骑士》(The Knights Of The Coconut)

你们最喜欢的音乐？
雷：Paint Davis
格：Gold Finger

你们生活中最棒的选择？
雷：离开医学行业，建立 Bioware 公司。
格：没错，建立 Bioware 公司。

格雷格·泽彻克

雷·马齐卡

相信我们——我们俩是医生！

雷与格雷格超越了父母、冰球和他们的秘密项目

GameStar：你们是如何进入游戏业的？
格：我们曾经想过，在游戏行业中我们会有最佳的表现，开创独一无二的境界，我想这正是今天我们所做到的。
雷：我想格雷格和我是在一次午餐的餐厅中决定组建 Bioware 公司的，整个过程大约有 10 分钟。

GameStar：你们放弃了医学行当，只为了达到独一无二的游戏境界，这是否很难说服父母或是贷款银行？
雷：我们做出决定时并未多想。当时的情况也许是贷款银行更多的是因为我们的医学博士身份而决定发放贷款（而我们一直希望，是我们的商业计划促使他们下决心的——不过现在看来当时的确是太天真了）。我的父母却花了不短的时间才了解到 Bioware 到底是什么、以及到底是做什么的。无论如何现在他们只看看公司的规模就该放心了：目前我们已经有接近 150 名雇员了。
格：医学背景无疑使我们在当时能够给银行以信心，此外对于那些我们需要给予鼓舞的人，我们总是说：相信我们——我们是医生！

“我们知道这种多平台产品的目标，以及这部产品所要求的宏大气势。”

GameStar：老板是医生这个事情对雇员有些什么影响？
格：有些 Bioware 雇员会在周末打一场冰球，那样的话是很容易受伤的。当然我们基本上并非因此而有什么特别作用——我通常会建议他们前往诊所，或者建议他们在比赛中多注意保护自己。

GameStar：当《博德之门》第一次获得了巨大的成功，你们是否雄心勃勃的开始着手一些更大的项目？
雷：不，不是那样。当时我们对下一个项目非常担忧，超越之前的成功是个很大的压力。我记得自己在 1999 年秋季的时候漫步在伦敦的超市，当时惊奇的发现，《博得之门》及其资料片依然处在英国的销售排行冠军的位置。

GameStar：下一部 Bioware 的角色扮演游戏是为 PC 和 Xbox 同时推出的“星球大战”系列的作品，在这个项目上你们是否作出了很大的努力？
格：不必担心，我们从最初的 PC 研发工作室开始就知道这种多平台产品的目标，以及这部产品所要求的宏大气势。
雷：虽然我们在两种平台上同时展开研发工作，但我们还是会优先考虑 PC 玩家的需求。将家用机上的角色扮演游戏与 PC 上的角色扮演游戏各自的特色融合起来是我们的目标。

GameStar：Bioware 还在进行一个秘密的项目，它与一种独特的操控系统的研发有关。请问它会像“龙与地下城”的授权那样带来显著的益处吗？
格：显著的益处就是使我们可以更好的掌控 PC 并在游戏世界中游历。“龙与地下城”是一个设定系统，但从某种角度来看，它也在阻碍着电脑上的相关领域的发展。
雷：我们尚未公开新的角色扮演游戏的细节，但我可以说的是，我们非常注重支持我们的玩家的意见，我们会将之前我们所有作品的优点都融合在一起。

GameStar：未来你们还会着手“龙与地下城”的项目吗？
格：当然。我们正在与 Infograms 协作进行《无冬之夜》的扩展资料片项目。

GameStar：你最愿意推动游戏产业的变化是什么？
雷：我无法相信那些我期望的变化，我最欣赏的就是许多的游戏研发者。
格：我希望我们能在这个产业中能尽力做到更好。

博得之门原型

1998 年起，Bioware 向几家发行商派送了《无限战地》(Battleground Infinity)的演示 CD，这是一个拥有神话故事背景的角色扮演游戏。Interplay 对此很感兴趣，当时他们正急需一款力作，能够结合他们获得的“龙与地下城”的授权推出。雷·马齐卡回忆到：这对我们来说是一次极大的挑战。它是一个庞大的操控体系，更是一次全新的体验。“在最终出版之前，这个项目耗时三年，最终它以《博得之门》的名称面世了。”

100年前的体育只是一种娱乐，100年后的体育已发展成为风云全球的产业。

10年前的电脑游戏也还只是一种娱乐，今日的电脑游戏正向着电子竞技产业的目标飞速发展。而将电脑游戏与社会性、产业性的价值链联系在一起的，就是一场场特色鲜明、动员面广的游戏赛事。如果你是一名热爱电脑游戏的玩家，或是涉及电脑游戏的业者，你一定会有参加或举办一场轰动全球的游戏大赛的狂想吧！但你是否知道，在每场游戏大赛的背后，都会有许多你所不知的"游戏"。下面就让笔者以自己的经验和过程中的学习成果，来谈谈如何策划、举办一场游戏比赛。

游戏大赛经纪人

——"罗技杯"数码汽车拉力赛侧记

一、赛事赛制策划

赛事赛制的策划是最困难、也是最容易的阶段。说它困难，是因为办成任何事都需要一个完善而又切实可行的计划；说它容易，是因为这个阶段暂不需要实际的行动，你可以天马行空浮想联翩，充分享受创意的快乐。古人云：运筹帷幄，决胜千里。然而军事家、政治家之所以能如此，皆因其手下有千军万马可供调遣。而你却并不具备庞大的人力物力资源，因此必须踏踏实实的从自己做起，你既是上级、又是下属，既是官、又是兵。

向重要的合作者清晰阐述你的赛事理念很重要

当"罗技杯"数码汽车拉力赛的策划方案完成度在60%的时候，我的实际行动就已经展开了。下面，就如何策划游戏比赛提出几点参考意见.

1.俗话说：计划赶不上变化，但正因为事物在不断变化，因此你的比赛计划才应该格外完善，当然更包括多套应急方案。

2.避免纸上谈兵，计划要具有可操作性，不切实际的创意只会消耗你的时间和精力，竞技产业不等于艺术创作。

3.狂热和激情永远是一个人最强大的精神动力，你必须有强烈的愿望去实现你的游戏比赛，否则你可以把主策划让给别人去做，自己只担任参谋。

二、邀请游戏高手

这个阶段并不太难，游戏高手和你一样对游戏比赛充满热情，有些高手即使没有高额奖金也会前来参赛，前提是你必须设法把尽可能多的高手都找来。你可以在张三面前夸李四，然后跑到李四面前说王五不服你，当然，这种方法只是些小伎俩，但有时很管用。

"罗技杯"数码汽车拉力赛尽可能避开国家重大汽车赛事，为的是能邀请到众多职业车队和职业车手，因为他们是赛车游戏比赛的闪光点。游戏比赛的报名期要充分起到预热的作用，但时间又不要太长，否则高手们[illegible]无缘，[illegible]打折扣。此外，[illegible]参赛者的建议，[illegible]，[illegible]在争执不下的[illegible]，不妨[illegible]。

三、邀请媒体记者

没有媒体的报道，你的游戏比赛将永远默默无闻。记者是一群喜新厌旧的家伙，要满足他们"贪婪"的胃口，要使你的比赛看起来与众不同，要富有新意和吸引力，甚至有点儿猎奇的味道。总之，要使记者认为你的比赛值得报道。

记住，并不是每个媒体的记者都会如约前来，或许你费尽口舌谈妥了十家，然而最终却只来了三五家，别泄气，继续和他们保持联系，这样会使他们采访下一场比赛的概率更高一些。此次"罗技杯"数码汽车拉力赛为了调动记者的积极性和参与性，笔者提出特设媒体记者组，该组别单独计算成绩并颁发奖杯、获奖证书和奖品。

四、比赛细节

比赛现场你需要准备用于赞助商的品牌展示广告板，大部分的采访活动应安排在这些广告板前进行。比赛需要大屏幕转播，大屏幕应能够随意切换到任何一位参赛者的电脑上，但不能影响该电脑的运算速度。你还要准备全部比赛电脑和备用电脑，并且保证这些电脑的配置和执行速度完全一样，除此之外还包括足够的电脑桌椅、电源、电线、网线、插座和网络系统。

每台电脑要根据游戏选择预装Windows 98、Windows 2000或Windows XP。"罗技杯"数码汽车拉力赛的指定游戏是《冠军拉力赛》，这个游戏只支持Windows 98，为此，冰河谷网吧专门更新了操作系统。无论比赛电脑是否都有光驱，你都需要预装虚拟光驱软件并制作比赛游戏的光盘镜像文件载入，以防某些好事者打开光驱、拿走光盘并导致比赛中断。

比赛规则应打印或喷绘在大型背板上供参赛者参阅。请准备麦克风和音响系统，以便随时发布信息或进行现场调动。请准备足够多的成绩表用于统计成绩，并计分电脑要预装Word、Excel之类的文字数据处理软件，以便能快速进行统计。赛场或其附近若能准备有打印机和复印机就更是万无一失了。"罗技杯"数码汽车拉力赛的成绩表上设置如下栏目供参赛者填写：姓名、身份证号码、性别、年龄、学历、职业或身份、住宅电话、办公电话、手机、电子邮件、预赛成绩、决赛成绩、总积分和参赛者签名。你还要准备足够的午餐、饮水、纸杯和休闲桌椅。你需要准备摄像机、照相机、录像带和胶卷并将比赛全程拍录下来，以便下场比赛前四处游说、寻找赞助。

注意，各名次的奖金要分类装在信封内供发奖之用，信封正面注明奖金数额以及获奖等级。"罗技杯"数码汽车拉力赛的奖品是罗技方向盘。由于比赛需要，我们将所有奖品拆包，然后将方向盘逐一安装到每台比赛用电脑上，赛后才重新装箱。虽然预先打开奖品是不礼貌的，但笔者认为使每一名参赛者在赛车游戏比赛时得到充分的驾驶乐趣是最重要的。

媒体是赛事最好的伙伴，重要的是提供给它有吸引力的角度

五、寻找赞助商

这是筹备游戏比赛过程中最艰难的环节。赞助商可以使比赛更有规模、更具影响力，他们的加入可以使游戏比赛逐渐成为一项正规产业，否则电子竞技和网吧中的联网混战没什么区别。赞助商包括电脑、网络和场地的提供商，比赛指定软件授权提供商和纪念品提供商。上述赞助商相对容易找到，不过你仍要在比赛中充分体现他们的利益，不要认为对方的赞助力度偏小就另眼相看。

如果你期望得到大规模赞助，例如大笔现金或大量奖品，那么谈判技巧就显得尤为重要。下面，笔者将一些谈判技巧列举如下，谨供参考：

1.推广一场游戏比赛比参加一场游戏比赛难得多，有时你必须说服那些对游戏并不太感兴趣的赞助商。赞助商关心的并不是游戏比赛本身，而是通过游戏比赛给自己的企业带来哪些有形或无形的收益。因此要充分体现赞助商的利益，不要一拿到赞助就逐渐把你的"上帝"忘掉，这一[illegible]。

2先推销自己，而不是你的游戏比赛。你应该看上去是一位游戏权威，你可以邀请赞助商参观游戏比赛现场或向他展示自己的游戏业绩。记住，如果赞助商对你本人没有把握，那么他对你的比赛计划也会没有把握。为此，你需要了解自己的强项，任何谈判都应该从一个有利于自己的开局开始。

3谈判前要准备富有说服力的材料和数据，自己的比赛计划要合理而经得起推敲，可以事先找朋友、同事或同学扮演赞助商并进行模拟。

4"开门见山"是绝对必要的，有些游戏赛事策划人总是拐弯抹角兜圈子，一到开口要钱时反而羞于启齿，这样做的结果只能使自己得到少得可怜的赞助。

5给自己的游戏比赛起一个堂而皇之、响亮有力的名字！

6在条件许可的情况下，参加谈判的己方人员可以多一些，这些人可以写任参谋，或仅仅助阵助威，总之，人多势众对你的自信心有好处。

7要善于提出解决方案，要灵活一些，任何谈判都会存在分歧。玩家要积极影响赞助商，不要总是被动地回答问题。要经常提出富于建设性的方案，可以多提几套，A方案比较激进，B方案比较保守，C方案比较折中，总会有一个方案被选中。

8看上去比较固执的赞助商其实并不一定难以说服，这些人一旦认可你的游戏比赛，他们会一如既往的支持，但是那些一见面就微笑的人难以说服，当然，这只是经验之谈。

9.演讲时语气要富有感染力，要生动有趣，要有戏剧性！

10侃侃而谈并不意味着滔滔不绝，要注意探测赞助商的需求，否则你实现计划的努力只会是南辕北辙。可以让赞助商参与到你的比赛计划中来，理想的结果应该是赞助商认为最终的方案是他自己决定的。不要忘记赞赏对方的高见，赞赏是融洽人际关系最简便的捷径。

11可以直呼赞助商的名字，这可以使双方更趋于平等，也可以使自己与对方的关系更亲近。

12一次会谈不宜向赞助商灌输太多主题，人的注意力是有限的，要集中在最具决定性的会谈领域。

13面对对方的批评说"谢谢"而不是"对不起"。"谢谢"意味着你宽厚、能容忍不同意见的人，而"对不起"则意味着你的确做错了。

14适度重复你的游戏比赛计划，任何新概念都是越听越顺耳，陌生的东西更需要"曝光"率。如果你的方案刚才被否决，过一会儿你可以若无其事地继续提出来。

15一旦出现分歧要马上休会，无休止的争论是毫无意义的。

16不要表现出一幅急于谈成的样子，要沉得住气。

17正式合同来自一份份临时协议，要随时做谈判记录，每次会谈都力争使双方达成一些共识。注意，即使你与赞助商已经商妥了合同细节，但是在没有签字之前，你仍然要继续你的推广工作，要让赞助商看到这个合同对他是多么有利。总之，只要合同没签字，你的推广工作就要继续下去。

18谈判越重要，越要以玩游戏的心态轻松面对，不要表现出一副大敌当前、愁眉不展的苦相，谈判时多用乐观句式，少用或不用疑问句式和否定句式。

19不要在赞助商面前吹牛或使用欺骗手段，如果你不能满足赞助商的要求，宁可得不到赞助也绝不要胡乱承诺，要看到双方今后长远的合作前景，不要拘泥于一城一地的得失。

20任何合同都不可能使自己绝对满意，赞助商能赞助多少是多少，差不多就得了。记住，不要勉强赞助商，俗话说：买卖不成仁义在。

大众化的玩家和职业玩家对于赛事来说同样重要！

六、政府支持和公共形象

曾几何时，游戏被视为与主流文化格格不入的快餐文化或一种难登大雅之堂的俗文化，游戏玩家被视为一群玩物丧志、思想颓废、不思进取和虚度光阴的异类。一个产业能否长远发展，取决于这个产业能否成为社会主流。笔者以为，寻求政府支持和提升公共形象是游戏产业的长远大计。赛车游戏是IT产业和汽车产业的结合体，这两个产业恰恰是当前国民经济的支柱产业。为此华海新领域广告公司做了许多工作，使本次比赛得到中国汽车运动联合会、北京市海淀区人民政府以及北京市体育局的大力支持。当然，笔者还要感谢罗技（上海）科技有限公司的赞助、中电博亚科技有限公司的全力配合、首都近50家媒体的宣传报道、众多职业车手和赛车游戏玩家的积极参与，并且对冰河谷网吧、育碧软件和圣彼尔软件表示感谢。

2003年，笔者将策划、组织一系列赛车游戏比赛，包括正在进行中的2003年中国虚拟F1大奖赛，以及策划中的2003年中国数码汽车拉力赛、2003年北京数字房车挑战赛、"虚拟现实"卡丁车锦标赛、2003年虚拟勒芒24小时耐力赛、云斯顿500英里和数字WRC等，这些比赛将更紧密贴近汽车运动，力求虚实互动，提高游戏产业的社会影响力。展望未来，相信中国游戏产业将涌现出越来越多的职业玩家和职业游戏经纪人，祝中国的电子竞技事业与时俱进、兴旺发达！■

成功的游戏大赛就是这样诞生的

锁定:现代空战

空战模拟游戏的“复古”风潮并非完全是照顾玩家们的怀旧情绪——现代空战模拟中的“发射后不用管”与“超视距格斗”让飞行模拟的火爆程度大为降低。UBI Soft 开发中的这款《锁定:现代空战》(Lock On: Modern Air Combat,以下简称 LOMAC)则有希望打破这种局面,项目总监 Matt Wagner 将这款飞行模拟游戏定义为“酷”:“我们的目标就是创造出一款让你分分秒秒保持紧张的作品，但它绝对不会让你在操控的时候如履薄冰,它的优势在于,你会发现跟敌机分享天空间样是一种乐趣。”

两大阵营 九种战机

与其它战机模拟游戏追求单一战机的细节或走向“大而全”这两种极端不同的是,LOMAC 将全部九种战机分为两大阵营:俄制战机（包括 SU-25、SU-33、MIG-29B、MIG-29UB、MIG-29M)与美制战机(包括 A-10、F-15C、F-15E、F-16),每个阵营的机种又分为攻击机与战斗机两大类。细心的玩家会发现，很多战机实际是同一型号战机的不同版本（例如俄制飞机中收录了 MIG-29 的三种版本),这并非制作者故意偷工减料——以米格机为例,MIG-29UB 使用整体座舱盖,后驾驶舱装有潜望镜,MIG-29B 则无腹鳍、双垂尾的翼根向前延伸,两种飞机的模型绝对不是换个贴图就完成的。Matt Wagner 对此的解释是:“现代空战的大机群作战本身就是一个互相配合的过程，既然 F-16 被设计成 F-15 军团的卫士，那么为什么不能出现 MIG-29 三种版本的战机协同作战呢？”

从目前得到的图片上看，战机模型的质感处理得非常到位,T&L 技术的运用使得第三代战机的流线型外观极具动感,座舱反光的效果也很真实。为了让新手熟悉战机的类别,游戏为三种版本的米格机都设计了不同的涂装,老手则可以通过这些模型的细节来判断出升级版本战机外貌上的特征，如 SU-33 在执行对地攻击任务时加装的减速板和着舰钩，MIG-29B [illegible]小活门，MIG-29UB 与驾驶舱的潜望孔等等。更令人叫绝的是，MIG-29M 的整体造型让人一看就觉得重心靠后，无愧于大仰角飞行性能之王。

现代空战 不只锁定那么简单

正如前面所提到的，眼下很多现实题材的战斗飞行游戏无非是“发现、锁定、发射”的固定模式。LOMAC 毕竟是严谨、写实风格的游戏，不可能去将自己恶搞成《猎杀红色男爵》那样“火爆”的近距离格斗游戏，那么它如何来将这种相对枯燥的现代空战模拟得魅力四射呢？

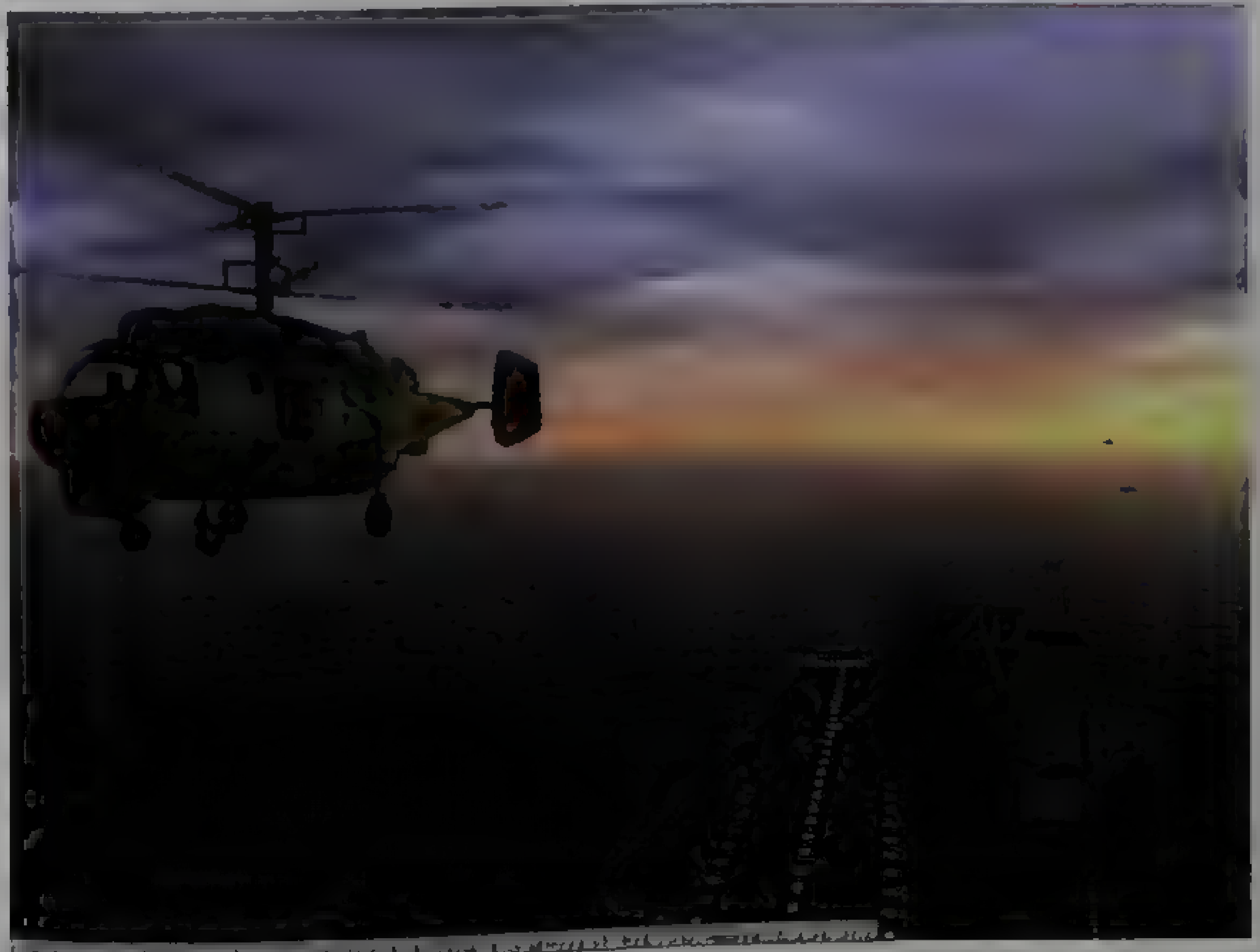
答案便是“信息”。这虽然有点将错就错的味道，但是它无疑是一个有用的发掘对象：预警飞机在 LOMAC 中将扮演一个非常重要的角色，在大多数无线电静默的长途奔袭中，你会在雷达、抬头显示器(HUD)和雷达警报接收器(RWR)中接收到大量信息，考虑到人机界面的问题，有用的文字信息会以有色字体显示在屏幕下方，有用的语音信息也会以文字的形式出现。在扮演长机飞行员时，当你对 AI 飞行员发出各种指令，预警机与地面雷达的 AWACS 与 ATC 系统会提供精确而又合乎逻辑的数据。在面对强敌时，如果你在已定义命令热键的情况下仍然手忙脚乱于对机群的控制时，预警飞机就会为你提供策略选择，只要鼠标轻点，机群就会展开预定战术。

最核心的游戏内容——“空中格斗”是如何演绎的呢？在一般飞行模拟游戏中，躲避导弹的策略是在对方导弹逼进时突然急转掉头，同时施放箔条或热焰弹，这当然是 LOMAC 中空中格斗技巧的策略之一，为了突出操作感与千钧一发的紧张感，LOMAC 中对电子战的高度模拟造就了很多标新立异的战术：游戏模拟出了脉冲多普勒雷达的“硬伤”——无法识别与自己电磁波垂直的战机，这样玩家就可以在接到锁定警告之后侧转到敌机机载雷达波束垂直的路线上去，以主动的方式来避开导弹的打击，从而避免了传统战机模拟游戏中一被锁定只能等导弹发射后进行被动摆脱的游戏定式。现在，你应该明白 LOMAC 空中格斗的设计思想了吧：利用速度与飞行技巧摆脱对手，争取短暂的空隙以占据有利位置。想像一下驾驶 MIG-29 战机以低空侧转切入 F-16 战斗机的封锁线，然后在 5 秒钟内完成锁定、攻击动作后迅速摆脱，那种刺激感会如何让人大呼过瘾呢？

超视距打击尽管已经成为现代空战的主要内容，但在游戏中并不是一个侧重点，毕竟在预警机的配合下按动发射按钮没什么意义。LOMAC 中引入了空空导弹的航程数据，简单的说，当你面对敌方的超视距打击时，只需要做一些简单的机动就可以让它们“够不着”，这样无形中回避了游戏的“无趣”成份。

任务形态 多种多样

游戏设计了引人入胜的关卡让你体验到飞行中任何的事件都是危险与刺激的。LOMAC 的关卡不仅仅是“完成任务”这么简单，游戏中会出现很多意想不到的事件，这些事件会让本来看似简单的任务简报变成一个个“不可能完成的任务”：战斗开始前己方预警机被对方地对空反辐射导弹击毁，长途奔袭过程中加油机无法赶到预定地点等等。在任务的设计上，LOMAC 也改变了“摧毁”、“支援”这样常规的任务，从目前公布的任务资料上看，苏军有驾驶 MIG-29B 追击己方叛逃飞行员这样有创意的任务，在这个任务中，玩家需要在规定时间内与僚机配合，迫使对方战机迫降；美军则有拦截被恐怖分子劫持的民航客机、以“翼尖贴翼尖”的飞行方式进行地空突防等等精彩绝伦的任务。SU-25 与 A-10 两种亚音速飞机则会在对地支援任务中出现，尽管两种战机都是亚音速攻击机，不过“树梢高度”式的地空突防与在密集防空炮火中摧毁对方装甲车辆也一样会令玩家大呼小叫一番。SU-33 是唯一的舰载机种，它也是完成游戏中海战关卡的唯一机种，贴着浪尖飞行以躲避对方雷达侦测的玩法对于任何飞行爱好者来说都是新鲜的，至于是否会提供反潜任务，目前暂不得而知。



强大、人性化的游戏引擎

制作组为所有关卡制作了 1.8 万座建筑、5000 万棵树木、21 座城市、21000 个城镇、18 个军用机场与 21 个海军基地。千万不要以为这些都是一个个小色块就敷衍过去的东西，由于有 A-10 攻击机参与的对地攻击任务，为了不让图像拉近后显得惨不忍睹，大到机堡、摩天大楼，小到树木、烟囱这样的细节都是“真材实料”打造的。多人模式方面，游戏支持最多 32 人的 LAN 对战，不过到目前为止还没有关于官方对战服务器的消息。

地图编辑器照顾到了新手，它能够“傻瓜”化的编辑出玩家需要的战役，因此你不必钻研各种复杂的功能，选择任务种类、敌我飞机数量、事件类型，游戏就会随机产生一个全新的任务。对于只对某一类型战机感兴趣的玩家而言，在漫长的任务中使用各种自己并不熟悉的战机是一件令人“郁闷”的事情，游戏的“快速启动”功能则可以满足他们——9 种飞机旁边都有一个“Quick Play”的按钮，点击时你就可以使用该种战机完成任务中有它“戏份”的任务。此外，当你完成全部关卡，还可以使用游戏隐藏的 F-22“猛禽”战斗机，它也可以在多人模式中使用，不过需要注意的是，当你面对另一个使用“猛禽”的对手，你与他的座机隐身性能也许会让你们到了目视距离才能看见彼此哦！■

幽浮:战神3000

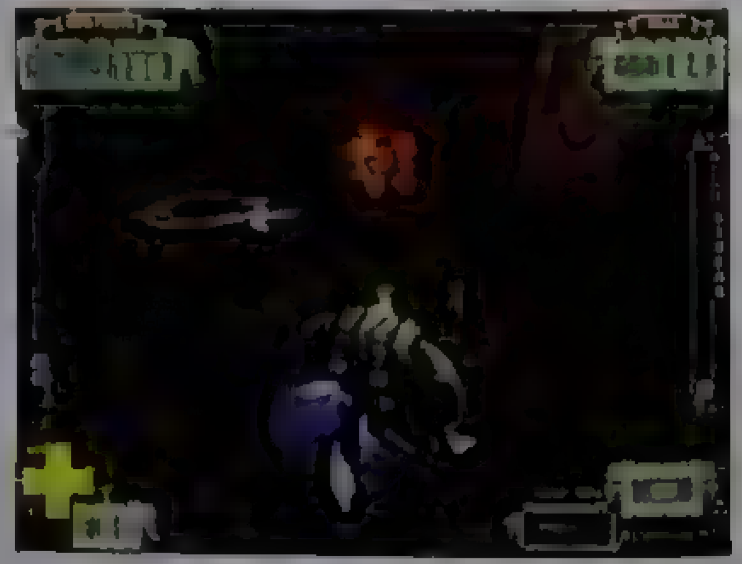
幽浮：战神3000》(X-Com: Enforcer)采用了"UNREAL"的引擎，为一款科幻式的射击游戏，游戏以第三人称视角进行，玩家将扮演保护人类的机器人战警，跟成群入侵的外星人进行战斗。

抵抗外星人入侵

一位指派到X-Com单位的教授，为了阻止外星人的不断入侵，于是着手制造威力无穷的"幽浮：战神"。当"幽浮：战神"即将完成之际，外星人大举入侵，玩家所控制的"战神"只好临危受命上场杀敌，击退入侵的凶恶外星人。为了避免游戏完全偏向动作，游戏使用科技研发系统让玩者可以自主研发新武器，这种设计让游戏增加不少深度和趣味。为了研发的需要，当玩者消灭外星人后会产出一个资料点数，你必须在这些点数消失前赶紧收集起来，才能研发出更具威力的武器。

多种致命的先进武器

《幽浮：战神3000》为了发挥引擎的超强绘图能力，战斗场景设定在许多不同的地方，用丰富多变的环境效果，让玩家大开眼界。玩家的首次战斗从实验室开始，然后经过狭窄的峡谷战斗，慢慢进入市郊，你将会在城市道路上，气垫船，购物广场，工业区，屋顶，地下水道等地击退外星人。而游戏中玩家所使用的武器也大多属于先进的杀伤力武器，像是激光枪，火箭发射器，回旋刀发射器，火焰喷射器，冷冻枪，离子枪，小型核弹。这些先进的武器会随着你收集的资料点数和研发进度出现在你眼前。不过单纯靠伤害高的武器不见得就能击毙所有的外星人，玩家还是得根据战场环境和敌人类型慎选武器才行。

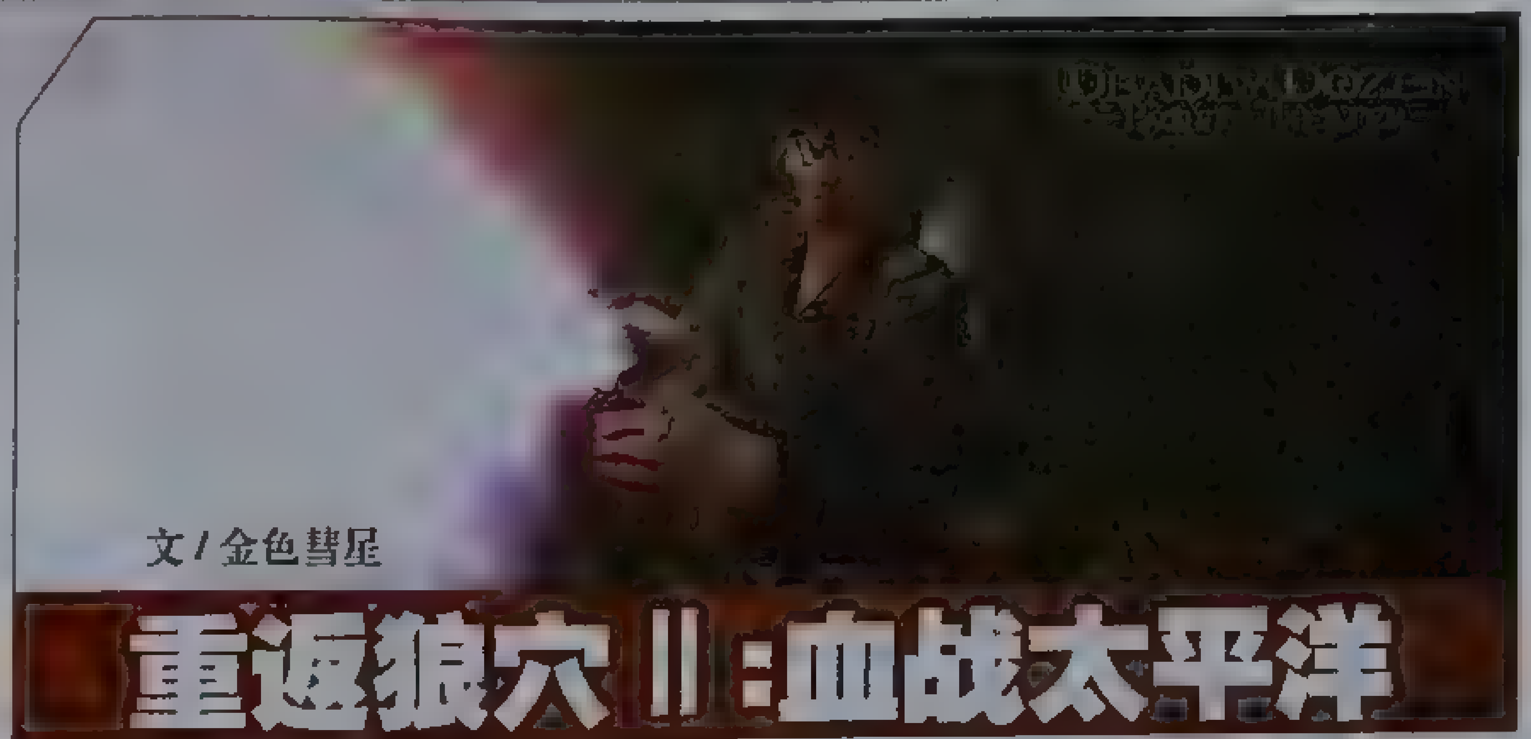


惊奇有趣的加分关卡

游戏主要任务除了消灭入侵的外星人外，还要解救遭外星势力围困的无辜百姓，解救的方式相当简单，只要X-com战神碰到人质就算解救成功。除了消灭外星人外，为了增加趣味性，关卡中还有为数不少的隐藏密室，许多惊奇的物品等着你去挖掘。游戏在每关结束之后还有加分关卡，要玩这些加分关，玩者在进行游戏时必须收集Bonus这五个字母，如果你收集到这五个字，在主关卡任务结束后，便可以进入加分关中。其中有一个相当有趣的关卡，就是"X-com战神小精灵"，玩家在紧张刺激的关卡之后，也能享受幽默诙谐的乐趣。除此之外，玩家还可使用游戏中的地图编辑器创造出自己设计的新地图。

20多种可怕的外星人

游戏中玩家将面对超过20种的外星人，由于这群外星人是经过传送机器出现在地球上的，所以玩者只要将传送机器击毁，就等于断了外星人的前进基地。要是你忘了推毁传送机器，外星人便会络绎不绝地来到地球上拜访。"不停移动"是本游戏的主要准则，倘若你在一个地方停止太久，可怕的外星人便会将你团团围住。此外，每隔几关便会出现外星大魔王（传统意义上的BOSS），它的体型和生命值比一般外星人大，玩家要灵活地使用不同攻击方式和攻击策略才能最终击败它。■



文/金色彗星

重返狼穴Ⅱ：血战太平洋

相信大家对《重返狼穴》(Deadly Dozen)这款游戏并不会感到陌生。在经过了近一年的时间后《重返狼穴Ⅱ血战太平洋》(Deadly Dozen: Pacific Theater，后文简称DDPT)的风暴也将向大家袭来。与前作相同，游戏继承了第二次世界大战的故事背景，不同的是这次大家面临的是在太平洋温湿气候环境下展开的丛林战争。相信大家对丛林战争中那种危机四伏的感觉已经是渴望已久了，在这种环境下你可能会在毫无防备的情况下踏进敌人早已为你及你的同伴安排好陷阱，当然你更将有机会尝试扮演一个隐蔽在丛林中的无形杀手。这种紧张与刺激的感觉相信会满足绝大多数玩家的胃口。

作战改进

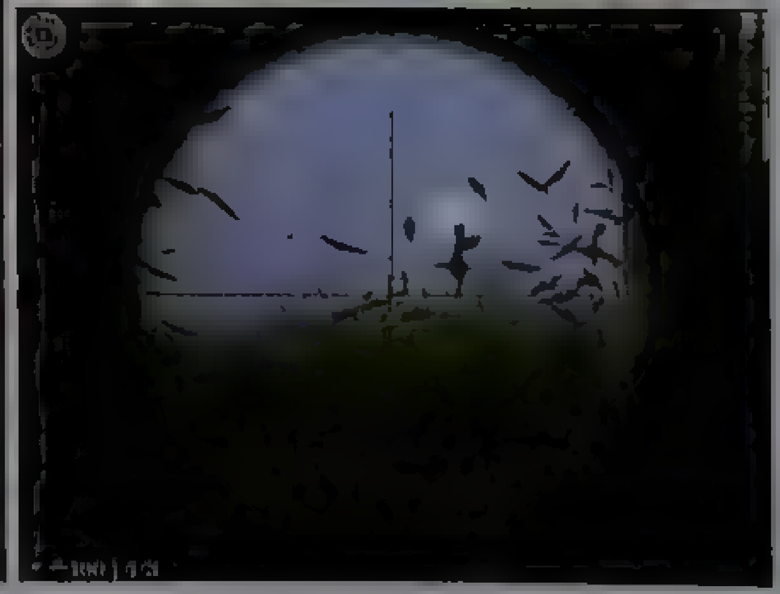
作为一款优秀战略射击类游戏，DDPT除了继承前作的优点之外，还为玩家设计了更多的体现良好游戏性的内容。在游戏中玩家作为一名作战小分队的队长，不仅可以对同队的队友下达各种各样的命令，还可以根据战场中不同的环境改变队伍的队形，使队伍中的每一位战友都可以最好地发挥他们所擅长的攻击方式。随着这款游戏，玩家可以感受到二战时期发生在太平洋战场各个角落的大小战役，同时发挥你卓越的指挥才能，带领你的小队完成着各种几乎是不可能完成的任务。在游戏的12个任务中，你将为解救你的战友率队踏入浓密且危险的丛林深处，又或突然冲出丛林出现在敌人的机场上，将敌人赖以生存的机场移为平地。所有这些都需要你拥有过人的指挥才能和战术头脑，你的同伴也非一般的等闲之辈。在整个游戏中你将组建一支由12人组成的作战小分队，他们中的每一个队员都是从各个地方经过严格筛选出来的优秀战士，都拥有11项高低不同的属性，根据他们的属性合理地分配武器就成了你知人善任的表现，因为只有这样他们才可能成为你在战斗中的得力助手，为你排忧解难，拯救你于千钧一发之际。拥有更人性化智商的敌人同样不可等闲视之，危险的丛林也随时可能将你埋藏。游戏中你的人除了可以使用一些在二战中声名远播的武器（如：汤姆逊冲锋枪等）之外，还加入了火焰喷射器、日式军用刺刀等更酷的武器。如果你对配发给你的武器都不满意的话，你还可以从杀死的敌人手中得到一些稀有的装备，所以大家千万不要忘记打扫战场啊！

视听改进

有了良好的可玩性再配以更加精美的场景画面，才能为广大的玩家所接受。DDPT在每个任务的场景中都拥有着非常丰富的地形，在两到三平方公里的范围内，散布着清澈的溪流、起伏的丘陵，而这些也都是你完成任务的重要因素。你可以穿过随风摆动的灌木和树丛，以不同的方式及路线向你的目标靠拢，出其不意地干掉你的敌人完成一个又一个艰巨的任务。经过3D雾化后的丛林迷雾更加真实，或许你还没有注意到，但敌人已经在你的身边了。

伴随着激烈战斗的同时响起的配乐也使得气氛更加紧张，尤其当敌人接近你的时候，紧张又富有节奏感的音乐，或许会使得坐在电脑前的你真正体验到战争的危险与残酷！

赶快投入《重返狼穴Ⅱ》的战斗中去吧，在了解二战历史背景的同时体验丛林战争的惊险与刺激，并一同感受游戏带给我们的乐趣吧！■



■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本

B

Unreal Tournament 2003 虚幻

WCG指定比赛项目《虚幻竞技场2003》
亚太地区精英大赛正在进行

这次大赛的主办单位
法国INFOGRAMES公司
北京恒星互动数码科技发展有限公司
协办单位
LG电子(中国)有限责任公司
上海绿地资产管理有限公司绿地数码分公司
中国职业玩家联盟CPGL
比赛赞助
法国INFOGRAMES公司 ATI Technologies Inc.
深圳市盈嘉讯实业有限公司
深圳世和资讯实业有限公司
微软(中国)有限公司 飞利浦(中国)投资有限公司
特别鸣谢：
广州天河电脑城四楼电脑超市
成都数码广场有限公司

恒星科技 娱乐天地

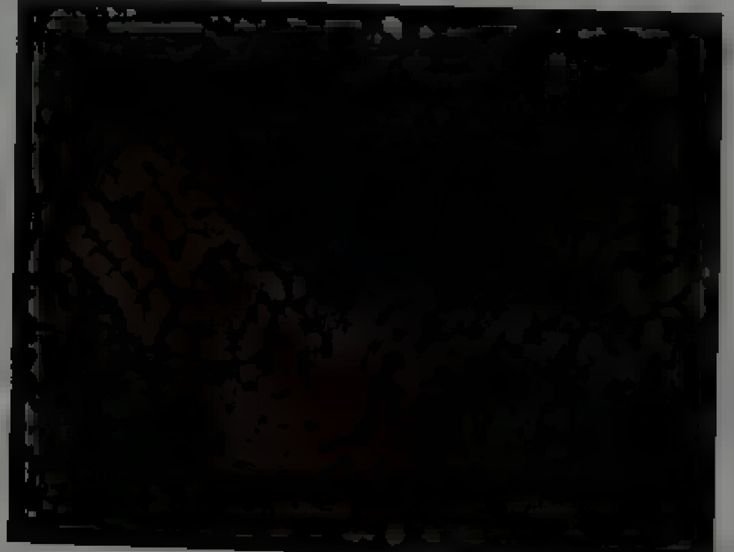
塞尔特之王

两种类型的民族，两种不同的模式

塞尔特之王》是一款包含了即时战略，角色扮演，甚至还有一点冒险游戏要素的作品。游戏共有两种模式——冒险和即时战略模式：在游戏中主要有两大民族，一是罗马（ROMAN），一是高卢（GAUL）。玩家所处的时代刚好是一个战乱不断的年代，由于凯撒统治的罗马军力强盛，于是便开始了它的帝国雄图霸业。与罗马相比，高卢地区的民族则较为野蛮，但却有与众不同的能力。在游戏的冒险模式中，玩家将控制一小队英雄，执行任务（可自行选择），该模式中玩家依然可以选择两个势力。除此以外还有神秘的德鲁依作为隐藏势力出现在其中，玩家也可选择帮助德鲁依族完成各项任务。游戏甚至包含有少许角色扮演的成分，玩家在选择任务后，都会决定自己未来成长的方向，要成为一个怎么样的英雄，完成什么样的传奇。

广大无比的场景，千军万马的战争

游戏地图相当庞大，玩家要花不少时间去探索。之外，整个游戏地图还包括多种地形，玩家可以占据地利来进行攻击。游戏允许至少5000个部队单位在地图上同时出现，并为此特别提供了两种不同的视角——平行与俯视。综合以上画面特点，游戏自然需要相应的较高配置。对应如此广大的地图，游戏提供了相当多的任务让玩家执行，地图上也将有相当多的据点可以让玩家进驻。除了单人部分外，多人联机部分也提供众多的场景让玩家选择，且玩家可以享受八人混战的壮观场面。

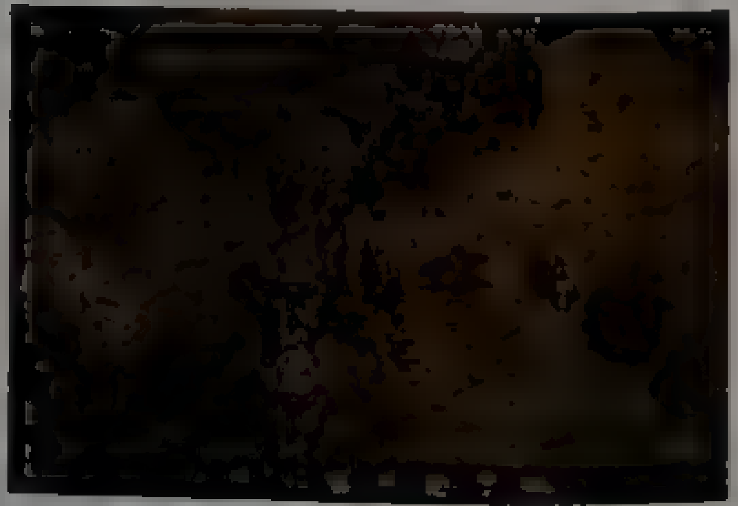


可以升级的军队，特别设定的英雄

游戏中共有超过55种不同特性的军队单位，而且每个军队单位都有其独特之处。这些单位还将被赋予攻击与防守属性，自由属性（决定他会不会接受英雄控制），野蛮属性等等，更加体现出了兵种的特色。鉴于游戏混合了角色扮演的要素，每支部队也可从战场中获得经验值，通过经验值还可以学习不同的武器技能。根据当前即时策略的流行趋势，游戏也引入了英雄与阵型的概念。阵型的概念与以往同类作品的区别不大，英雄却有些与众不同。英雄最大的功能就是带领部队，他在提升本队战斗力的同时，并能适时实施某些细腻的战术。

更加逼真的海战，玄幻奇特的魔法

对于作战工具方面，海战中的舰艇是较有特色的。游戏中主要有两种舰船，一种是运输船，一种是战船。运输船自然是负责运输补给的，而战船在战斗中使用需要你为其配备一定的人员，人员数量的优势可以提升战船的防御力和攻击速度。至于大范围攻击的魔法单位，罗马拥有僧侣，而高卢拥有德鲁依修士。游戏在这里有一个特殊的设定：施展魔法将通过施法者的自我牺牲而来，即通过牺牲自己的生命值来施放法术。



真实设定的补给，功能超绝的编辑器

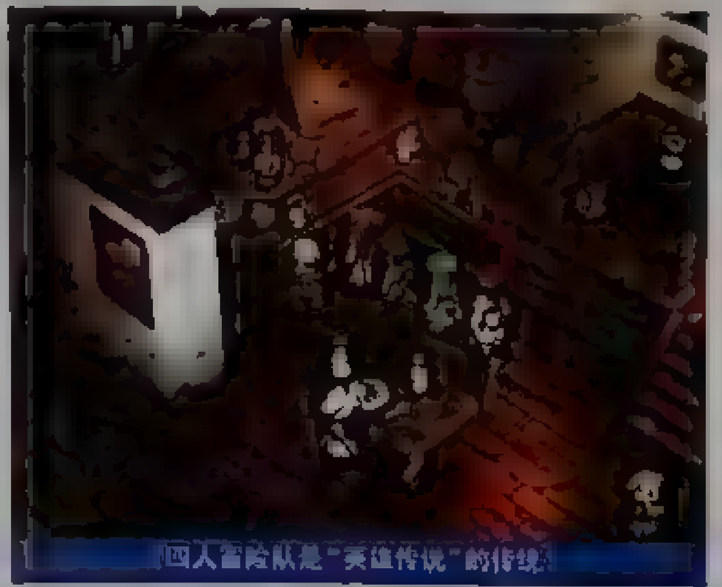
游戏加入了补给线的设定，玩家每打一场仗，都必须先将后勤物资准备好。如果战争中没有准备足够的粮草，不仅部队会士气低落，各项指数都会下降，而且部队自动补血的能力也会降低。游戏针对高级玩家提供了编辑器，通过它可以编辑战场，编修部队参数与人工智能，由此你甚至可以创造出更有智能的部队。■

A+ ■名称 英雄传说VI空之轨迹 ■类型 角色扮演 ■制作 Falcom ■代理 未定 ■上市 2003年第二季度 ■版本 日文版

文/龙我雷

英雄传说VI空之轨迹

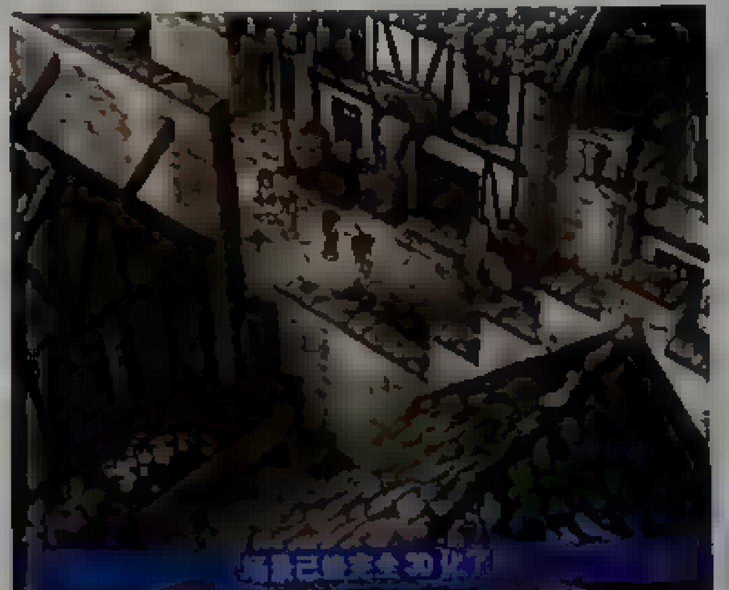
从“屠龙战记”到“卡卡布”系列，一直以来，Falcom的每一次新作的问世都能激起玩家们的热情。磅礴的复国战争，奇幻的巡礼旅程，感人的寻亲之旅，假如你曾经投身于其中，有过那样的经历，那么即使是若干年后，旅途中的那些事情，那些人物，那些点点滴滴，也依然会深深隐藏在你心的深处。让你总是想在一个阳光明媚的早晨，再次背起行囊，投入到一次充满幻想色彩的冒险当中去。

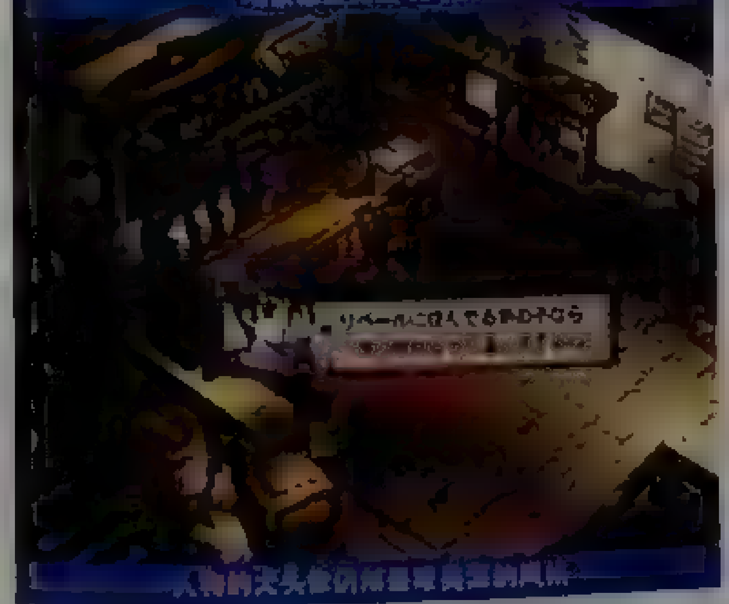

四人冒险队是“英雄传说”的传统

具现实色彩的幻想世界

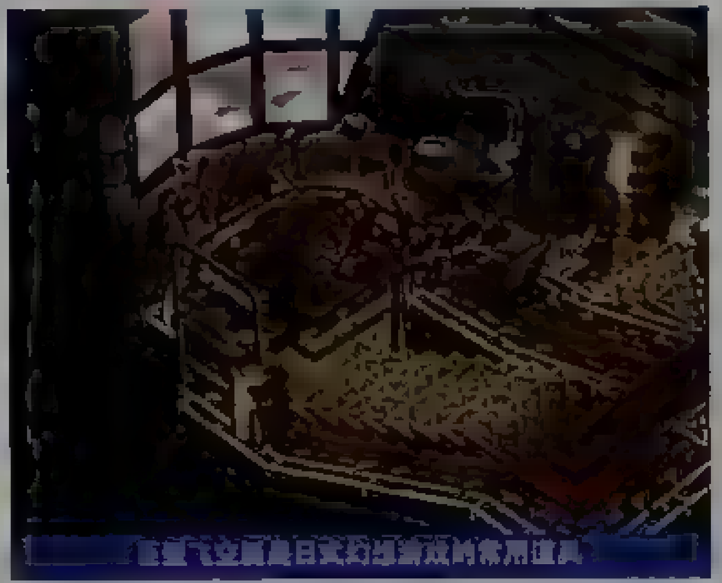
《英雄传说VI空之轨迹》的世界背景不再是中世纪欧洲风格的卡卡布。作为新一代系列的英雄传说，世界舞台被创新为一个拥有高科技的文明社会。

在这个文明的世界里，人们过着奢侈无节制的生活。人类的活动范围扩展至海洋和天空。莱巴尔王国，一个由艾莉茜雅女王统治的君主立宪国，由于向全世界输出高质量的重要战略资源“欧布门特”，而变得繁荣昌盛。但是，人类过分地依靠地球上的资源，使得生态环境受到破坏，大地变得日渐荒芜。不难看出，与卡卡布那种探讨人性本质的主题不同，《空之轨迹》转向一种更具有实际意义的主题，因为我们身边的自然环境也在不断在恶化，游戏也许是想藉这样一种世界架构设定来唤起人们的共鸣，从现实的角度去触动玩家们的感情。


场景已经完全3D化了


人物的头像仍然是传统的风格

走出老角色影子的新人物

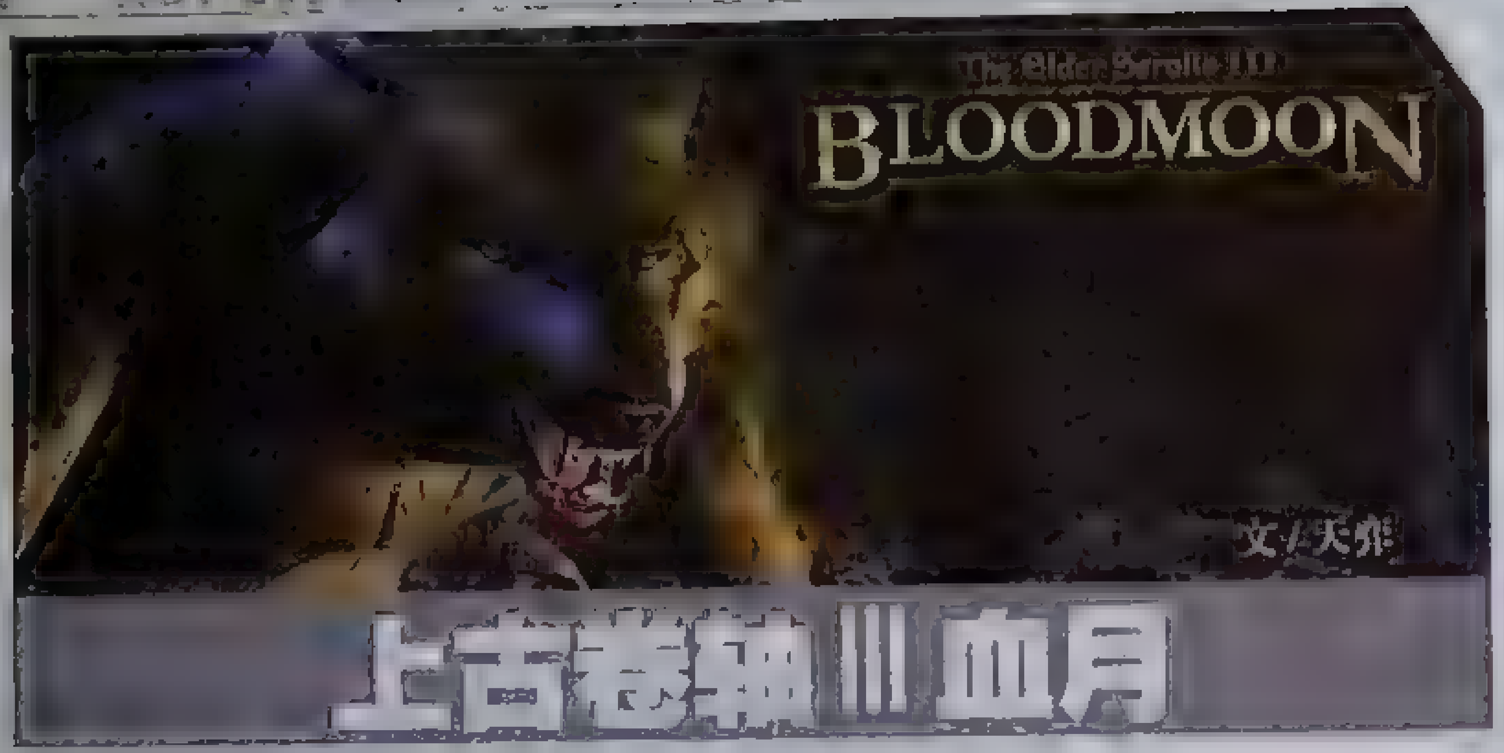

飞空艇是日式幻想游戏的常用道具

从目前公布的资料来看，Falcom在角色的创造上下了很大的功夫。毕竟前作中的许多角色都个性十足，塑造得非常成功：例如我们熟悉的坚强勇敢的艾文、风趣幽默的汤马斯、温柔可爱的菲丽等等……如何走出这些著名角色的影子，创造出更受玩家喜爱的新角色，站得比巨人更高，对Falcom来说确是一个很大的挑战。不过，从《空之轨迹》的男女主角人设上，能看出角色造型极像三代的《白发魔女》。男主角在外形上很像杰立欧，女主角则有几分克莉丝的味道。至于其他的角色，个人觉得拿枪的男子像库兹，握着鞭子的女性像莎拉。但是这只是从外表上观察，人物的性格是否相似，这还要等到游戏上市才能见分晓。不过令人觉得新奇的是，角色们的武器比较特别，例如男主角是二刀流，女主角拿的是长棍，其他角色有的拿手枪、鞭子等，可以说是各时代兵器的大结合。和以往一样，玩家最多可以操控4名角色，除了主角外，其他角色都会间断地加入队伍中。

英雄传说的3D升级

全新的“英雄传说”将会以3D的画面形式出现在画家们的面前。毕竟以前的五代作品都是2D引擎的，即使在1999年那个3D技术高歌猛进的年代，五代的《海之槛歌》也“顽固”的保持以往的2D风格。Falcom等到技术完全成熟才作出画面转为3D的战略决断，谨慎小心的作风，可见一斑。不过《空之轨迹》的人物造型仍然沿袭2D风格，只有背景和物品是3D，这样既保持了Falcom画工细致的传统，又有了技术创新。在《空之轨迹》中，可以看到有一些电力驱动的机械，例如汽船、汽车或是飞机之类的交通工具，逐渐脱离了纯中世纪欧洲风格的而转向“最终幻想”模式。作为第三代的“英雄传说”系列，这或许就是区别前两代系列的特征吧。

在战斗方面，《空之轨迹》也有点仿造“最终幻想”模式，进入作战就转变成不同视觉效果的即时战斗模式。音乐方面则保持Falcom的一向水准，成为重要的游戏卖点之一。虽然Falcom在日本也算是有一定份量的游戏制作大腕，但在向别人学习的态度上，一直保持非常低调的姿态，想必《空之轨迹》也会集各家之所长，成为“英雄传说”系列中最具魅力的一代。■



文/天乐

上古卷轴III血月

2002年的RPG大作《上古卷轴III晨风》以其成功的开放式设计获得了业界一致好评。受此鼓舞，开发商在于去年底推出资料篇《上古卷轴III审判庭》后，再接再厉，在今年年初宣布第二部资料篇《上古卷轴III血月》即将于夏季发行。按照资料片的传统，它们都基于相同的技术引擎，不过在情节上并没多少关联，更重要的是，《血月》将为玩家提供扮演"狼人"这一反传统英雄角色的机会！

来自北方的狼

虽然游戏需要借助《晨风》才能运行，不过《血月》在故事背景上相对独立。它将玩家探险的目光引向遥远的北方。从Vvardenfell城乘船北上，抵达尚未开化的蛮荒之岛Solstheim。冰雪覆盖的岛屿上隐藏着强悍的野生生物和土著部落，还有喜怒无常的暴风雪。可是，喜欢探险的人们却成群结队的赶往这块可怕的地方，原因就是传说那儿出现了狼人的行踪。作为玩家，你可以加入狂热探险爱好者的队伍，响应使命的召唤，前往那儿去进行调查并消除狼人的威胁，这是一个除魔卫道的英雄角色，想必大家都腻味了吧，如果真是这样，不妨走另一条路：扮演狼人的反面角色，体会那种孤独的梦境般的嗜血生活。

双重性格的狼人

关于狼人的概念，我们在各种书籍中已经见得多，大致来说，就是是人的一种变异，白天为人形，晚上则是狼身，不过能直立行走，月圆之夜能它们兴奋和疯狂（知道为什么本作取名《血月》了吧）。在《血月》中，若想扮演狼人，须先从别的狼人那儿感染上一种名为"变狼狂"（lycanthropy）的精神疾病。过一段时间后，你就变为了狼人。身为狼人，在力量、速度、耐力等自然属性上和人相比，有很大的提高，但是狼人不能装备武器、盾牌，只能用爪子攻击目标。狼人有着其独特的接任务方式，通常是当夜幕降临、明月高悬时，一种梦境般的呼唤将任务传递给你……随着越来越多的任务的完成，身为狼人的你的等级也跟着提高，作战能力得以加强。

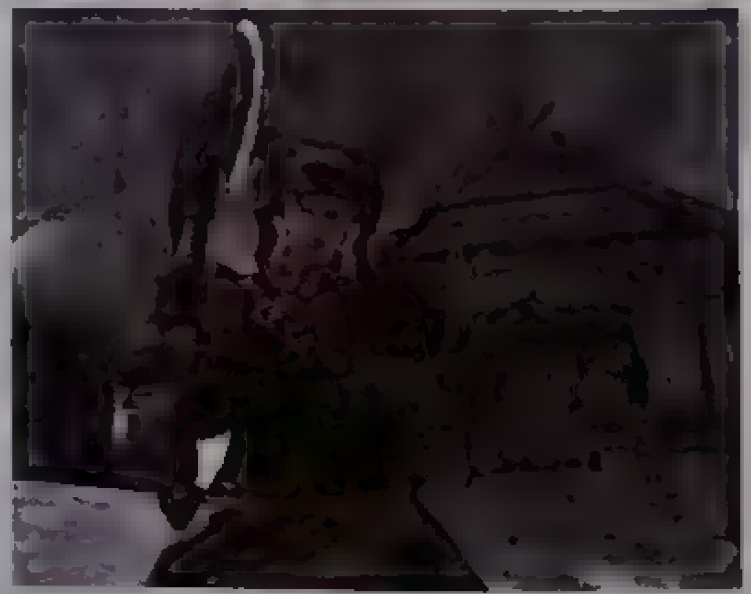
更为有趣的是，你不仅可以扮演狼人，而且可以同时兼做正常人类。白天，你象普通的角色那样接任务、参与英雄主义式的行动，而在晚上变为狼形前，只要将行踪隐蔽好，不让周围的人起疑，那么就能做狼人才做的事情。显然，这种游戏体验独一无二，看起来非常有趣和有挑战性。如果说曾经的《坏蛋联盟》《神偷》也是让人客串一回反派角色的话，那么《上古卷轴III血月》无疑更进一步了——让人扮演一名精神分裂者，既以正义使者的身份维护社会的秩序，又以狼人这么一个凶残狡猾的怪物身份去威胁人们和平的生活！

开放式设计结构

由于有人对第一部资料篇《审判庭》的进程过于线性化产生了抱怨，而且也为了与狼人的设计目标相配套，《血月》将恢复《晨风》的开放式设计结构，玩家在游戏中将拥有很大的行动自由，不必按照特定的主线任务流程去进行，可以随时随意去完成支线任务。游戏时间设计在20到40小时之间，取决于各位所扮演的角色的等级高低和投入到分支流程的程度。开发商特别说明，该资料篇是为高等级的玩家准备的，其中的战斗难度将远大于《晨风》。

游戏的图象技术引擎沿袭《晨风》，所以画面在细致程度上与《晨风》没什么区别。只在界面上稍作了改良。在不过在本作中，白将是世界的主色调，树上挂着霜雪，洞窟里遍布冰柱，连生物也多是雪狼、白熊和各种各样冰色的怪物。

总的来看，《血月》作为资料篇，在角色扮演的理念上突破了原作，实属难能可贵。如果说出资料篇是开发商的一种低成本的商业行为的话，那么《血月》无疑给这种商业行为附加上了最大的游戏价值。■

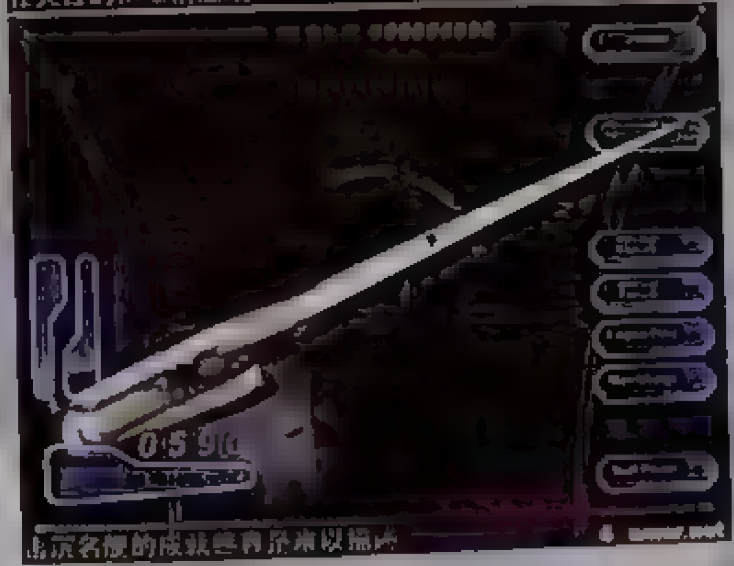


文/东东

银河英雄传说VS

虽然《银河英雄传说》的文学价值远远高于其游戏价值，但是中国人对于它的熟悉，首功当归于游戏。从FC到PS，各机种上都有多款银英游戏发卖，其中BOTHTEC在PC上推出的"银河英雄传说"三到六代，最为精彩，是SLG玩家游戏库里不可缺少的藏品。

从元帅到校官



近期，BOTHTEC又推出了《银河英雄传说VS》，且慢！准备在银河战争里纵横捭阖的SLG玩家们先别忙着摩拳擦掌……因为这次的"银河英雄传说"系列最新作，既不是一款战略SLG，也不是一款战役SLG，而是作为空战模拟游戏登场的。此代游戏作为该系列的外传出现，所体现的是东西是所谓的"一舰一机"。玩家将不再扮演指挥千万大军的提督、元帅，而要扮演小小的舰长甚至战斗机驾驶员，操作你的舰艇或者战斗机完成任务，争取影响战局，取得最后的胜利。按照原著的设定，舰长的最高军衔不过是准将，而战斗机驾驶员更是低的可怜，超级王牌波布兰也只是中校而已，看来，很多人要失落了呢……

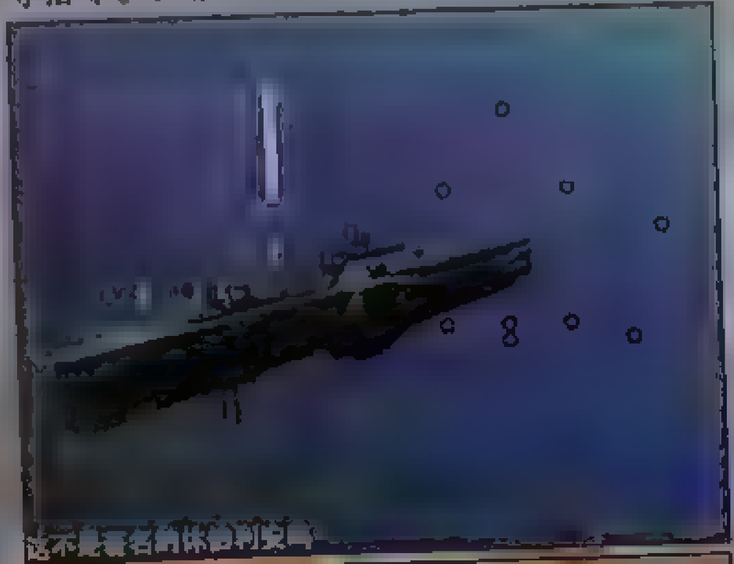
当然，军衔不是关键问题，关键问题在于以宏大的架空世界、复杂的政治斗争而博得千万读者心的《银河英雄传说》，能否成功移植为空战游戏呢？虽然做为宇宙战争的主要兵器，战舰和战斗机在小说和卡通里都被作了详细设定，许多机舰更成为FANS们手办收藏的上品。但就平衡性来说，是否亲身操控一舰一机，也能获得相当乐趣呢？这的确是一个大问题

亲手击沉伯伦希尔

《银河英雄传说VS》共分为三种模式：一是"电影脚本模式"，忠实再现原著情节，设计了丰富的剧情关卡，玩家可以选择扮演舰长或是驾驶员，单独闯关。二是"电影脚本对战模式"，可以连线闯关，每团队最多十六名玩家，或扮演舰长，或扮演驾驶员，协作配合，各司其职。三是"团队设定模式"，可以自主设定剧本，包括敌我双方的态势、各种兵器的购买、最终胜利点数等，都可以随意调整。

在扮演舰长的时候，玩家要通过模拟舰窗和雷达，观察并分析战场的局势，同时指挥自己的舰艇，向敌方发起进攻。在连线对战时，还可以据此对本舰所属战斗机（也由玩家操控）发送情报和下达各种指令。

在扮演战斗机驾驶员的时候，玩家直接操控战斗机攻击敌方舰艇和战斗机——BOTHTEC建议大家用手柄来操作。在连线对战时，能收到母舰发来的情报和攻击、移动等指令。如能杀入敌阵，消灭敌方主将，将赢得极大的奖赏，所以，看到那些熟悉的敌军旗舰出现在你瞄准框里的时候，不要手软喔！如果能够亲手击沉"伯伦希尔"或者"休伯利安"的话，将有多大的成就感啊！



网络对战模式

以《银河英雄传说》传统的SLG架构，是不适合网络对战的（虽说六代就设定了网络对战功能，但非常不实用）。而BOTHTEC推出这款外传，并且在网络对战上下了很大的功夫，还为此架设了专门的服务器（只在日本），大概是看到网络游戏大行其道，也希望来分一杯羹了罢。

最大程度利用游戏的剩余价值是日本厂商的拿手好戏，BOTHTEC看起来想把这款《银河英雄传说VS》吃上好几年：它已经宣布将定期在网上发布新的电影脚本，以便玩家随时更新数据，向更高难度挑战。新的电影脚本不仅仅包括剧本和情节，还将添加小说中出现的各种主战和辅助舰艇数据。当然，不注册，不交钱购买点数，是没有这种优待的。

在服务器上联网对战的时候，玩家可记录自己的成绩，排列名次。究竟谁才能成为坎普、波布兰一样的"击坠王"呢？谁才能成为舒坦梅兹一样的名舰长呢？看来，《银河英雄传说VS》的网络部分要比它的单机部分更吸引人。更真希望国内有识之游戏运营商能将其汉化引进，免得网路游戏市场上老是那样一模一样到让人厌烦的脸孔。■

本作最大的乐趣在于对战

■名称 Empire of Magic ■类型 回合策略/ST ■制作 Mayhem ■代理 未定 ■上市 2003 ■版本 英文版

B

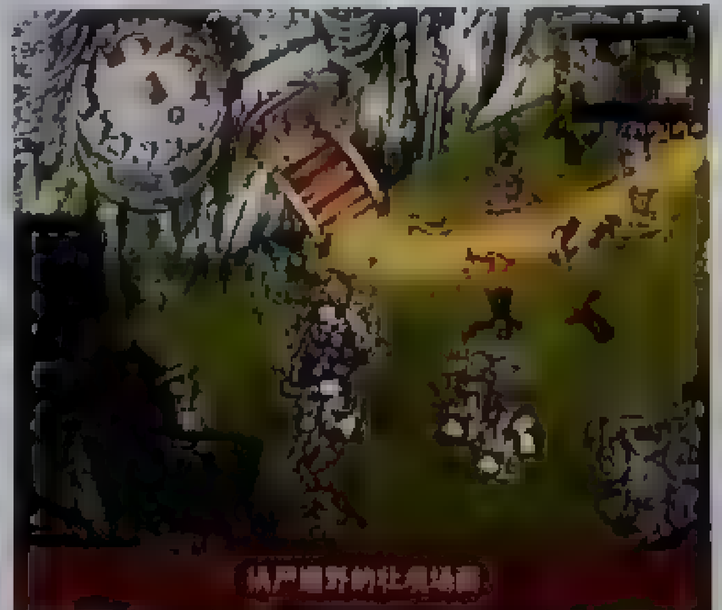
魔法帝国

文/神之彩

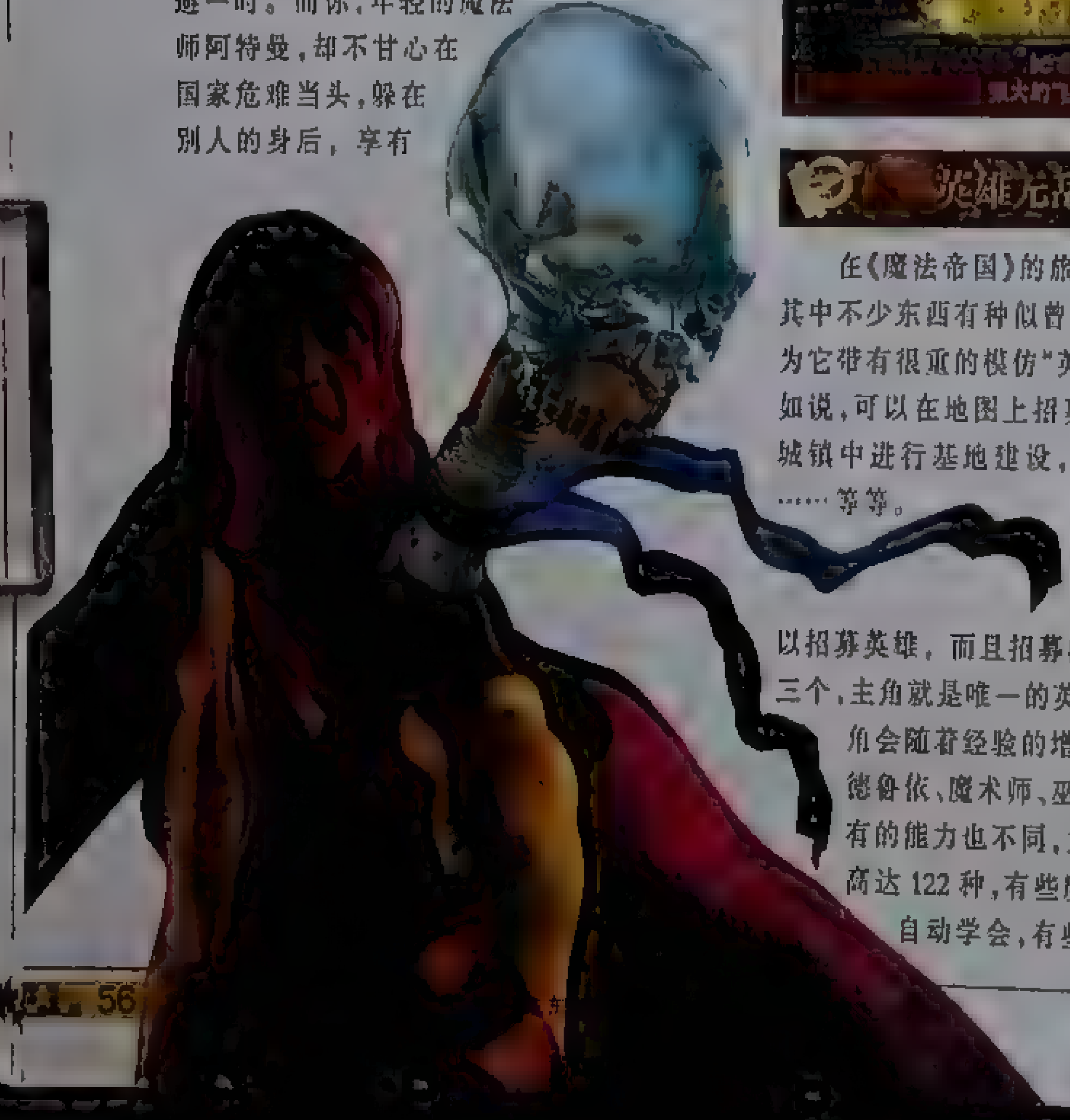
随着New World Computing的衰落，煊赫一时的"英雄无敌"已然日暮西山。除了一套接一套大同小异的资料片以外，新作的消息杳如黄鹤。虽然"英雄无敌"未来的命运仍不可知，但是它所创造的特有游戏模式已经被广泛的传播开来。不久，又会有一款类似于"英雄无敌"的回合策略游戏出炉，它来自于一家并不出名的游戏企业Mayhem，名字叫《魔法帝国》(Empire of Magic)。

独自踏上归途的魔法师

在一个类似于欧洲中世纪的幻想时代里，整个世界被魔法帝国统治着。那里居住着许多爱好和平的魔法师和骑士。一天，一股强大的邪恶力量呼啸而来，暗黑妖魔和不死亡灵遍布大地。魔法帝国的命运因此改变，为了保存有生力量，年长的魔法师和骑士留下来合力对抗妖魔和不死军团，而那些法力不够的青年魔法师被送到了帝国的南部边境，暂避一时。而你，年轻的魔法师阿特曼，却不甘心在国家危难当头，躲在别人的身后，享有一时的平安。于是，你偷偷离开了南方，独自踏上了回乡的征程，尽管那里可能已经是血与火的海洋。


横尸遍野的壮观场面

强大的飞马骑兵



英雄无敌的复制品

在《魔法帝国》的旅途中，你肯定会觉得其中不少东西有种似曾相识的感觉，这是因为它带有很重的模仿"英雄无敌"的成分。譬如说，可以在地图上招募士兵、怪物，可以在城镇中进行基地建设，战斗中使用回合制……等等。

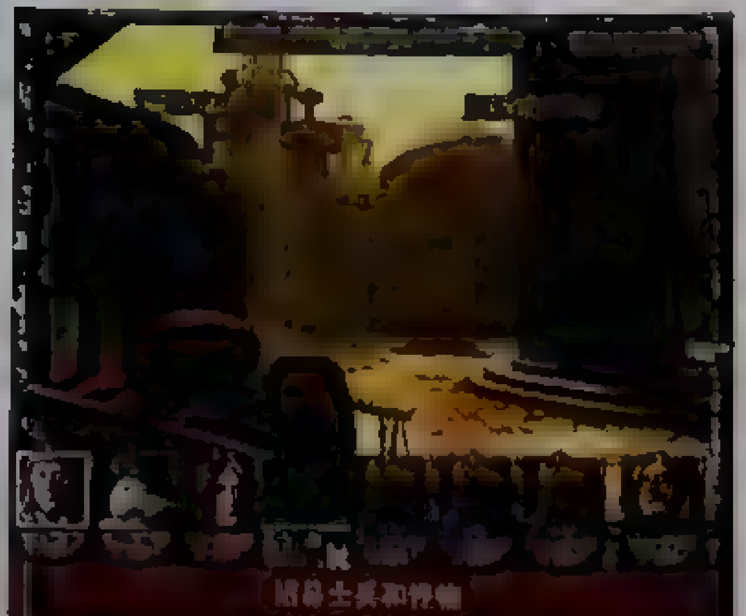
与"英雄无敌"不同的是，游戏里不可以招募英雄，而且招募的士兵种类最多只有三个，主角就是唯一的英雄，作为魔法师的主角会随着经验的增加而改变职业，比如德鲁依、魔术师、巫师等，每个职业所具有的能力也不同，主角可以学到的法术高达122种，有些魔法是要等级足够后自动学会，有些却要购买魔法书或者技能书才能学到。从这一点看，《魔法帝国》虽然是典型的回合制策略游戏，也带有浓重的角色扮演味道。

为了显示游戏的公平性，敌人的AI随着玩家的强弱和数量多少而变化。此外还有几种难度选择，难度越高，战斗胜利后获得的奖励和经验也就越多。

部分3D化的画面

保守的"英雄无敌"一直在发展2D技术，而模仿它的《魔法帝国》却直接进入3D时代，虽然《魔法帝国》的3D表现并不完全，主要体现在：第一，对场景里的一些建筑进行了3D化，譬如玩家可以在城堡后面隐藏部队，对敌人进行伏击。游戏的观察视角从上空俯视，这更利于对部队的操作。在单人任务里将出现16个不同的场景，有险峻的峡谷、荒凉的沙漠、平坦的绿洲、茫茫的雪地等。第二，是当游戏发生战斗时，场景会从准3D切换成3D，而且当战斗结束后，失败的一方并不是立即消失，它们的尸体会倒在场景中等待着腐化。第三，人物使用了准3D的绘制模式。此外，游戏还增加了天气的变化，雨、雪、暴风雨的出现为部队的行进和战斗增加了不少困难。

3DO已经宣布今年内不会推出《英雄无敌V》，这无疑给喜欢回合制游戏的玩家带来沉重的打击。好在总有《魔法帝国》之类的"Heroes Too"来填补这种时期的空缺，在宏大乐章响起前，来一些有趣的小插曲，味道也是不错的。■


招募士兵和怪物

主角可以学到的法术高达122种

B+

■名称 KnightShift ■类型 角色扮演/即时策略【RP/ST】 ■制作 Reality Pump/Zuxxez ■代理 未定 ■上市 2003年第二季度 ■版本 英文版

武士传奇

文/天奔

在《魔兽争霸Ⅲ》问世以后，RPG(角色扮演)与RTS(即时策略)两大游戏类型越来越呈现出一种相互融合的趋势：以角色升级为核心的RPG要素与以即时战斗和资源采集为特征的RTS要素，越来越多地共同出现在欧美各位游戏设计者的构想中。《武士传奇》(KnightShift)就是这么一部作品，它在魔幻的背景上类似《魔兽争霸Ⅲ》，不过在RPG与RTS相结合的具体程度上，则有着自己的特色，使其更多地表现为一部RPG。

老套的王子复国故事

《武士传奇》的故事发生在一个奇幻的世界里：Mirko王子深受人民的喜爱，但因为邪恶领主的阴谋算计，他被迫流落异乡，美丽的未婚妻也落入魔爪。后来，在正义魔法师的协助下，他回到祖国，驱逐邪恶势力……这个情节实在是很老套。不过，故事中还是穿插了许多花样繁多的小情节来增加乐趣，况且，对于《武士传奇》这个复合型的游戏来说，剧情并不是全部。

牛奶就是硬通货

那么，RPG与RTS是如何在《武士传奇》中实现结合的呢？首先，玩家可指挥5~15个主要角色(Mirko王子和他的随从)用于战斗，这个角色数量比RTS要少，但是却比RPG要多。还有20~40个辅助角色(工人、奶牛)，不怎么需要控制，注意避开战斗即可。比较有趣的是，游戏里的通货不是黄金，而是牛奶。牛奶来自于奶牛，玩家必须饲养一定数量的奶牛，让它们在草地上吃草，同时防止狼和熊等动物的攻击。工人和士兵有了牛奶，才能干活、打仗。各类设施由工人建造，有了设施，才能招募士兵、骑士、魔法师等各类角色。值得一提的是，工人还能在河上建桥，丰富了战术的变化。

我的奶牛升级了

在《武士传奇》里，几乎任何角色都可以升级。不仅王子、魔法师、骑士和士兵可以升级，甚至连你的奶牛也可以！随着牛龄的增长，它们的产奶量会随之提升，在外观上也有所区别，易于辨认。角色升级后，能装备上更强的武器盔甲，或者施展更高级的魔法，力量、速度、攻击范围等属性也将提升。人物等级提升的途径是战斗，在这一点上，《武士传奇》与传统RPG一致，而同时关注多达十数个角色的升级，则是它与传统RPG的区别。其它方面，游戏也更多地表现出RPG的特征，比如魔法、技能的种类就比普通RTS要多得多。

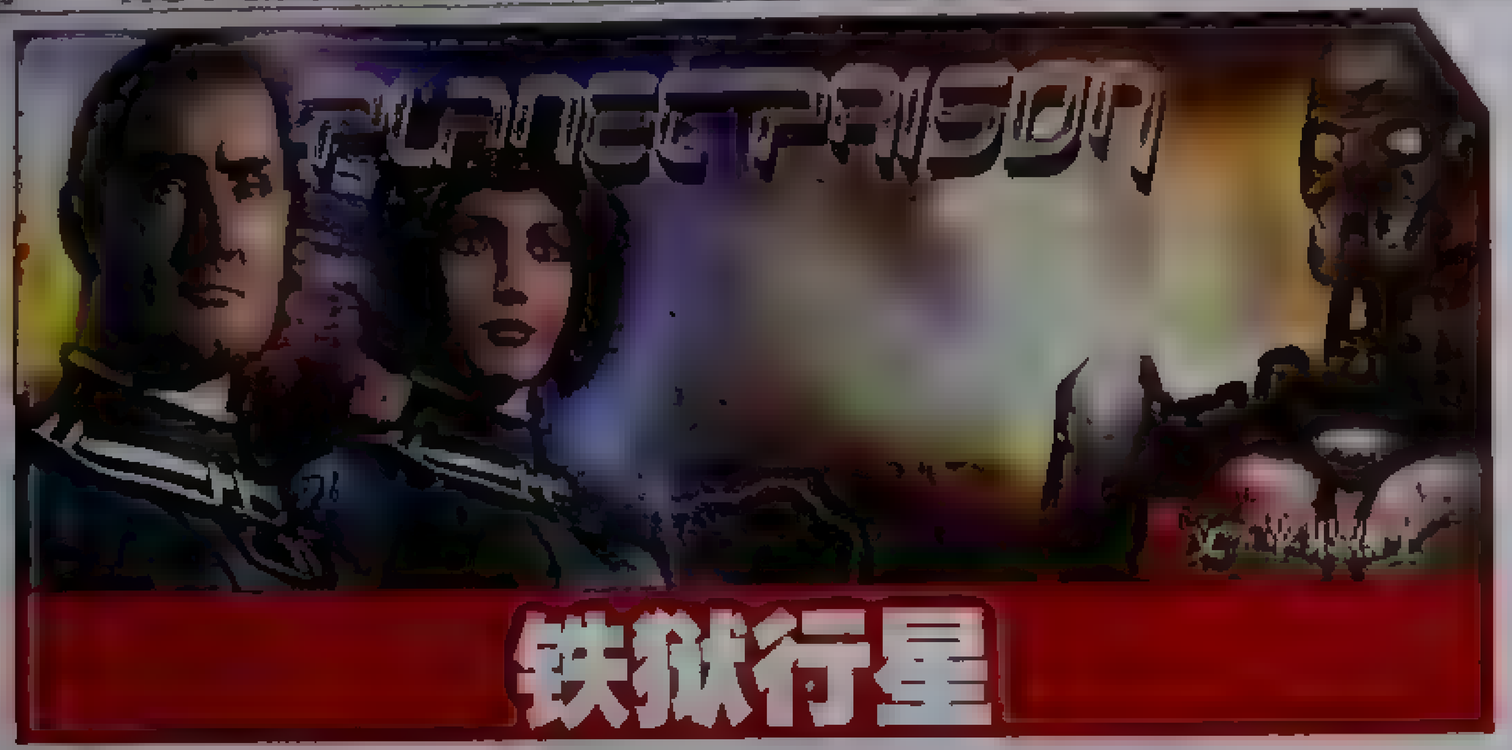
大作在于细节

从目前得到的游戏截图来看，《武士传奇》的画面表现非常惊人。3D角色模型自不必说，那些细节部分：树木在水面上的倒影、鸭子在水上悠然游憩等微观景象都细腻的表现出来了。根据开发者的介绍，该作采用的是"地球三代"图象引擎。在《第三次世界大战：黑金》(World War III: Black Gold)中，我们见识过为第二代3D显卡设计的"地球二代"引擎的优秀表现。四年后的"地球三代"引擎，基于"齿轮技术"(spline)，通过用数学的曲线而不是用呆板的栅格来描绘一个物体。这一技术使得物体表现得更多自然，圆就是圆，不象以往那么总带点边角凸出。虽然游戏配置要求不象许多动作游戏那样变态，却也不低：需要1G左右的CPU才能流畅运行。

《武士传奇》单人战役包括3个相互关联的战役，就是那个王子复国的故事。多人模式则支持一局8人合战，也能通过互联网联线。总的感觉是，这部游戏在设定上比较简化，从情节安排、操作设置，到兵种和怪物设定，都是如此。不过，对于那些厌烦了每玩一个新游戏就要学习一套复杂系统的朋友来说，也许"简单"正是吸引力之所在呢！■

■名称 ■类型 角色扮演 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本

B



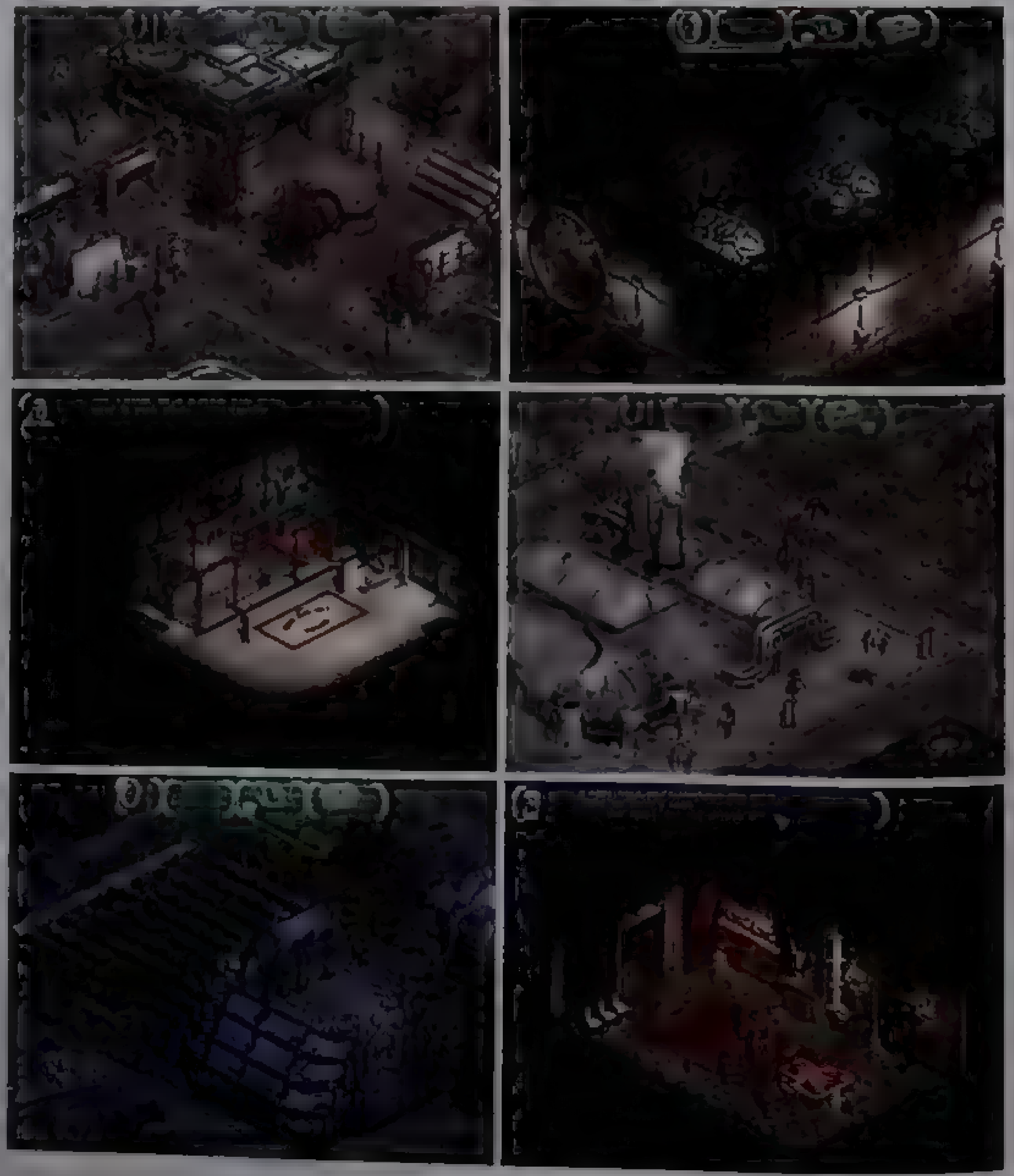
铁狱行星

2月1日，美国“哥伦比亚”号航天飞机在从太空返回地面途中解体。虽然科学家们承诺，随着科技的进步，人类的太空飞行将变得越来越安全，但是谁知道，漆黑的太空里会有什么样的危险在窥视着我们？也许就在你航行的归途上，会有一颗铁狱行星在等待你成为它的囚徒……

危险的归途

公元2614年，在经历了一次漫长的星际探险之后，Lanthan船长和他的同事们驾驶着宇宙飞船踏上返航之路。然而，回乡的旅途并非如原来想象的那般一帆风顺。当他们经过一处未知黑洞时，飞船上的仪器突然指示周围的磁场异常波动。Lanthan赶紧命令调转飞行方向，远离这危险区域。但为时已晚，一颗小行星从斜刺里撞上了宇宙飞船。撞击不仅让飞船严重受损，而且使乘员大部分遇难。Lanthan和其他少数幸存者只得登上逃生舱弃船而去。附近强烈的宇宙引力牵引着他们的逃生舱飞向浩瀚宇宙的深处，时光也渐渐流逝……不知道过了多久，Lanthan发现他们已经处于一个不知名的星系之中，长时间的飞行让逃生舱几近支离破碎，唯一的选择是迫降在脚下这颗行星的沙漠中。仓促的降落引起了剧烈的碰撞，逃生舱上又累又饿的乘员们陷入了昏迷之中。当Lanthan再次醒来时，惊异地发现他和女领航员Sheris身处一间牢房中：“难道我们被外星人俘虏了？”

船长的直觉是正确的！Lanthan和Sheris已经置身于一座监狱中，但是他们不知道这座监狱的统治者是谁，也不知道自己身犯何罪。唯一的希望就是从这里逃出去，找到返回地球的途径，虽然这个希望已经非常的渺茫。



小组作战模式

设计小组目前给出的游戏信息还相当有限，但从游戏画面上分析，《铁狱行星》的游戏模式可能会与著名的《异尘余生战略版：钢铁兄弟会》非常类似。分辨率有两个模式：800×600和1280×1024，图象引擎属于假3D，视角采用斜45度的俯视方式。建筑物复杂多变，细腻精巧，而且与“异尘余生”一样，有着一种末世的灰暗、苍凉与颓废的黑色美感。

游戏情节始终按照“脱逃”这一主线前进，从第一个难题——逃出牢房开始，其后的30多个任务具有很强的连贯性，没有太多的分支。在脱逃的冒险中，角色和环境有着许多的互动性，人物也不仅仅限于在室外活动，冒险队经常要进入场景中的建筑物。破坏工厂里的设备，打开锁着的房门进去偷取武器，或者撬动前进路程中的障碍物。

强悍的机械狱卒

50余种NPC角色大部分是属于敌对势力的：包括机械狱卒、流浪者、士兵、矿工、半机器人、太空异形等。也许在游戏初期，你就可能被迫与游戏中强悍的敌人——机械狱卒交手，这些武装到牙齿的金属家伙火力强大，在普通武器面前可以说是刀枪不入，对付它们最好的办法是以其人之道还治其人之身，夺取他们的高能量武器，还得充分利用地形和你灵活的身法。

铁狱行星上有白天黑夜的变换，还有雨天、雾天的区别，你所要走过的场景有城区、工厂、沼泽、沙漠、矿井等。为了让新手尽快上手，专门设立了训练关卡，通过之后就能掌握操作要领和基本的攻关策略。除了难度颇高的单机版本外，联机部分可以让最多16名玩家一起游戏，具体的联机模式究竟是组队冒险还是相互对抗，目前开发小组还没有透露。因为《铁狱行星》目前的开发完成度并不很高，我们需要等到2003年的圣诞节才能在货架看到它的身影。■

A-

■名称 The Sims Superstar ■类型 经营策略 SLG ■制作 Maxis ■代理 美国艺电 ■上市 2003.5 ■版本 英文版

模拟人生：超级巨星

作为创下2400万套天文数字销售量的超级PC GAME系列，“模拟人生”已经推出过五张游戏资料片，这意味着数学很差的人现在计算“模拟人生”资料片数量的话，不得不要动用另一只手了。EA宣布这将是“最后一张”资料片，下一次就将要推出《模拟人生Ⅱ》了，但糟糕的是这样的话我们已经听过五遍。

超级明星的梦想

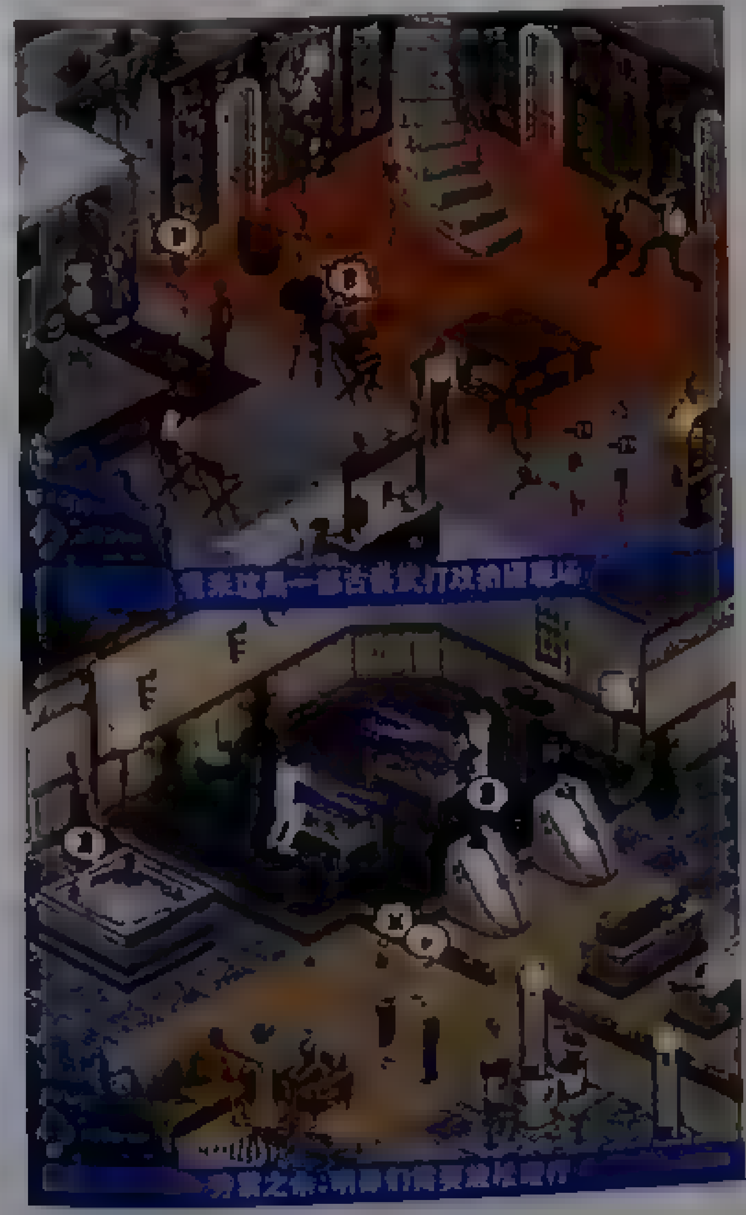
成为万众瞩目的耀眼明星是每个人的梦想，这意味着不仅可以享受豪华的生活，更重要的可以长期占据报纸的显要位置——甚至在你跳楼的时候也不例外，这样诱惑放在你面前，你会选择YES OR NO？不需要回答，已有了答案。在经历了聚会、约会、度假、养宠物之后，我们已经对普通人的生活感到疲倦，那么就让我们一起开始超级明星铺满金星的红地毯之路。在本作中，你不需要具备天生的特长，就可以直接跨入通往明星之路的门槛。当你如以往一样寻找工作机会时，将会发现一些让人眼热的广告，在这些广告的指引下，你开始接触经纪公司，于是你的新一轮人生体验也就此开始了。

大明星与小演员

通过签约经纪公司接到上镜的工作后，在工作之余，你要去练歌、塑身、美容、采购时尚装备，提升个人魅力。虽然这样将让你花掉很多辛苦才赚来的钱，但随着名气的提高，你很快就会发现，这样的付出无疑是一本万利的投资。有了名气做保证，你将接到更多的工作：电台访问、出演电影、录制专辑、成为广告代言人等等，众多的工作让你获得不菲的收入，有助于你更好地提升自己的魅力和名气，接到更多更好的工作，循环往复中，你已经走上了明星的轨道。

机会对于所有人来说都是平等的，但机会也并不是每一个人都能把握的，在少数人成为明星的同时，大部分的人只是微不足道的小演员，整天忙碌于工作，但除了应得的那份收入之外再无其他，如此的磨难或许会让你对人生有一次全新的感悟，相信这也是游戏设计者在带给玩家造梦机会的同时，对那些只沉迷于梦想，却不努力去实践的人一点小小的提醒。

导演先生似乎有些心不在焉
这个古怪的装置究竟是什么


看来这是一部古装武打戏的拍摄现场
劳累之余：明星们需要放松放松

比佛利山庄的明星班底

除了电影明星以外，时尚节目的主持人、超级名模、大牌导演、著名制片人、摇滚巨星等同样也属于明星的行列，你可以根据自己的特长和兴趣去尝试不同的明星诞生之路。

做了明星，自然可以拥有豪宅，可以购买跳伞模拟器（天知道这玩意是干什么的，反正很昂贵）、卫星电视天线、艺术品、古典家具等奢侈品。为了管理好庞大的住宅，你需要管家、佣人和园丁；为了制作出成功的专辑，你需要词曲作家量身编写歌曲；为了成为时尚的代言人，你需要专业服装设计师进行穿着设计。总之，明星的光芒需要无数的人参与才能展现，这意味着你要管理一个多人的明星班底。同时要当心经常埋伏在住宅之外的狗仔队，他们会将你的隐私曝光在各大媒体之上——对于明星来说，这实在是再糟糕没有的了。

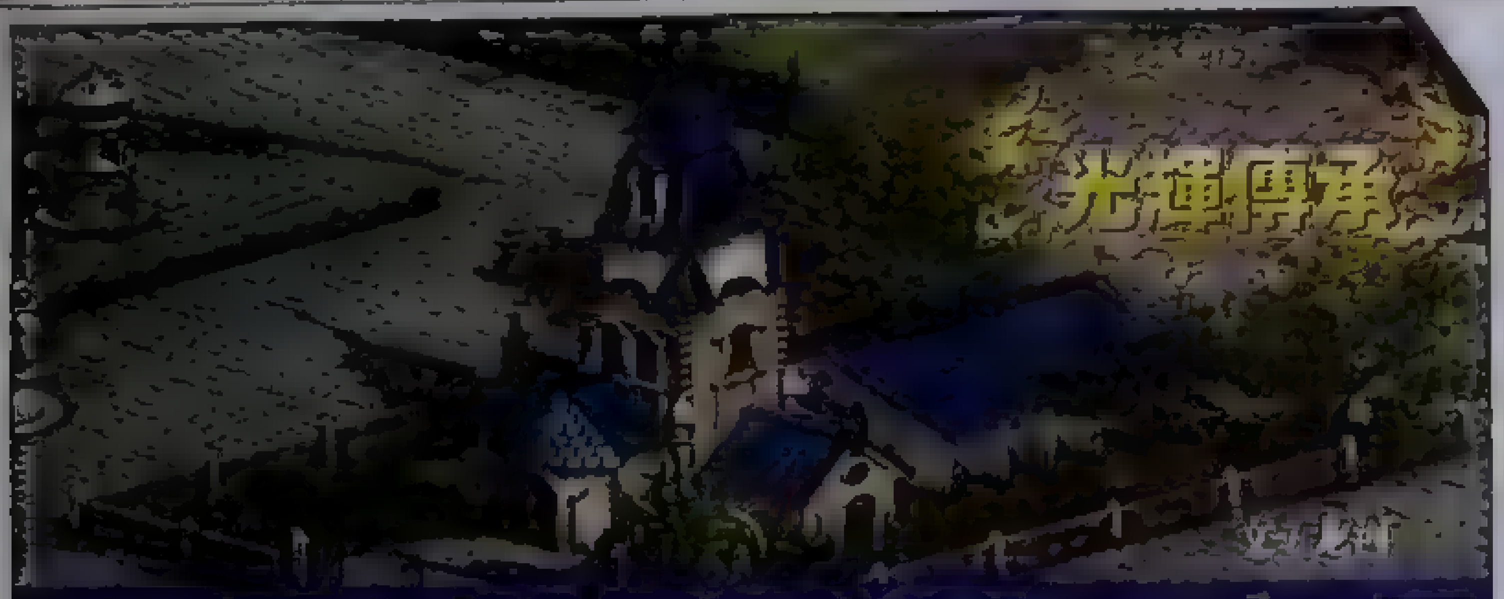
平凡之外的另一种新奇

以往的“模拟人生”游戏中，一旦上班，人物就交由电脑去管理，下班就带回工资。而你现在成为了明星名人，必须亲自参与电影的演出，歌曲的录制，这些工作都需要玩家亲手控制完成，你能否领会导演的意图，做出对应贴切的动作？是否能够在繁忙的工作之外，及时地进行放松休息？《超级巨星》将因此拥有比所有前作更高的难度。

明星们在享受美妙的日光浴

在体验过《超级巨星》之后，对于成为明星，对于明星之梦，你会有新的选择吗？相信大家游戏之后都将有自己的感悟。■

■名称 盖亚大地传说·光辉传承 ■类型 策略角色扮演
■制作 [illegible] ■代理 未定
■上市 2003.5 ■版本 中文版

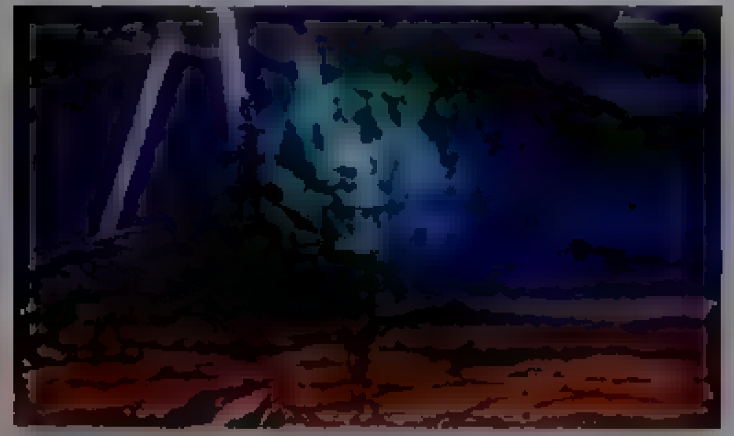


盖亚大地传说·光辉传承

盖亚大地，光明与黑暗的势力的战场，自古以来，一直纷乱不息。20年前，暗黑魔族势力为发动了邪恶的战争，企图用黑暗统一整个大陆。各种族都陷入了恐慌之中，当然也包括人类居住的萨莱巴王国。

在这危急存亡之秋，大陆上突然出现了一支由各种族中勇敢的青年所组成的队伍，为首的是一名人类少年——麦克斯，还有与他青梅竹马的少女魔导士——艾琳。他们一路上团结了矮人族、半人马、精灵族、魔族中那些富有正义感的年轻人，终于在最后的暗黑神殿中，将魔族的首领萨刚击破，粉碎了它无尽的野心……

2001年，《盖亚大地传说》的传奇写到这里就终结了，两年以后，它的故事将再度传承。



光辉的传承

战后，麦克斯和艾琳告别了一起出生入死的同伴们，解甲归田，一起生活在一个平静的村庄里，过着无忧无虑的田园生活。四年后，小宝宝格兰特的诞生，更加使这一对年轻的夫妇感到幸福。可是，黑暗势力并没有完全消亡(它们总是不完全灭亡，不是吗)，就在格兰特四岁时，盖亚大陆上又一次出现了魔影：一支神秘的军队突袭了精灵之森，精灵女王杰丝卡和原来的暗黑精灵族战士特莉斯娅全力抵抗，并且派出安妮娜，向昔日的战友麦克斯发出求救信号。麦克斯让妻子艾琳带着小格兰特暂避开战火，自己只身前往精灵之森助战，但就此一去不回……而后，黑暗势力全面席卷大陆，不出一年，盖亚大地全土沦陷。

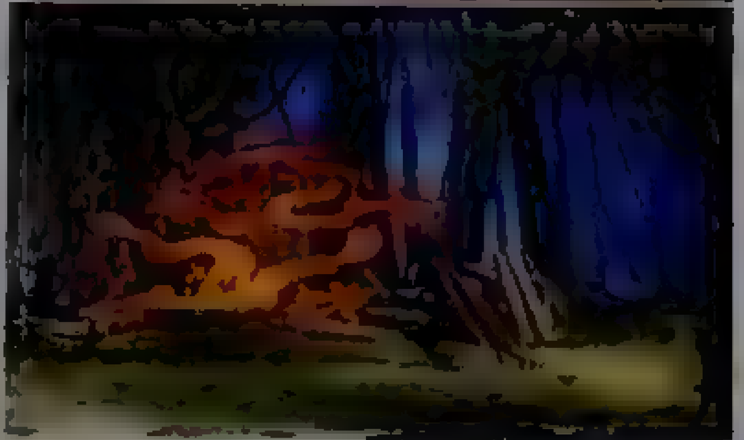
格兰特和母亲在一起，在隐居似的生活中长大，直到十六岁的时候遇到了父亲的旧战友——安迪，为了寻找失踪的父亲，他踏上了漫漫征途，《盖亚大地传说·光辉传承》故事也由此开始。

[illegible]

《盖亚大地传说·光辉传承》是一款典型的日式战棋游戏，不过，其中故事情节和任务关系相当复杂，RPG的成分占有半壁之多。在SLG部分，游戏系统中加入了一些有新意的设计：譬如技能分为大量的普通技能和少数的专属技能，前者可以在佣兵工会里买到，只要职业、武器允许的话。后者只属于专门的角色，需要靠升级来获得。既增加了技能学习时的策略性，又突出了每个角色的特点。再例如怪物招降，在战斗中，除了特殊的敌人以外，所有的怪兽你都可以进行"说服教育"，把它们变成我军队员。当然，这要根据你的HP和对方的HP来决定，对方HP越少，双方HP相差越大，成功率就越高(有点象轩辕剑里的炼妖壶)。

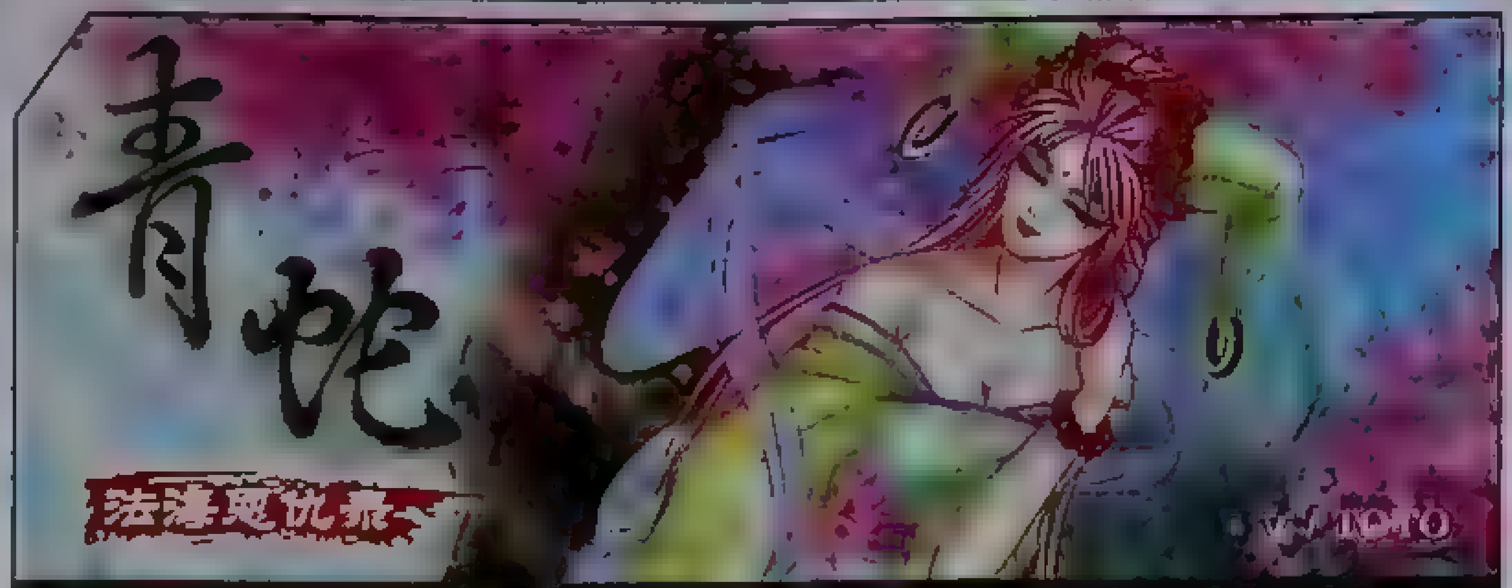
丰富的角色

与父亲当年的征途一样，格兰特也在他的冒险中认识了很多新的伙伴，他们来自于盖亚大地上的各个种族。除了父亲的老朋友安迪以外，还有虽然沉默寡言，却象大哥般保护格兰特的忍者影丸，有点粗鲁的兽人邓肯和他的妹妹珍妮斯，甚至有来自暗黑阵营的玛卡斯，当然，还有让格兰特心动的那个女孩……■



格兰特	艾蕾娜	影丸	玛卡斯
年龄:16	年龄:?	年龄:20	年龄:32
性别:男	种族:魔族	种族:人族	种族:暗黑魔族
种族:人类+精灵	职业:魔法师	职业:忍者	职业:魔法师
职业:魔法剑士			
男主角。英雄的后代，骁勇善战、正直善良。一次偶然的机会，遇到了父亲当年的朋友，为了能成为父亲一般的英雄而踏上了未知的征途，从此开始肩负整个世界的兴亡。	女主角，魔族小村毁灭后的遗孤。为了报仇，一直在与暗黑力量做游击斗争。身处险境后，被格兰特一行所救。她最大的信念就是为族人报仇，甚至不惜一切代价，是一个有"灰色回忆"的少女。	身怀绝技，并且有着不为人所知的过去背景。在主角格兰特的一次次生死攸关的战斗中，起了决定性的作用。性格冷酷、孤僻，但是冷冰冰的外表下藏着一颗火热的心。	暗黑四天王中最有实力的人物。整个大陆上唯一会使用相生相克魔法的"天才"，魔法造诣已经达到出凡入圣的境界。但这样一个人物，却为了自己的爱人，加入格兰特的阵营。

■名称 青蛇 ■类型 角色扮演[RPG]
■制作 CPSOFT ■代理 新天地
■上市 2003.5 ■版本 中文版



青蛇

烟光山色浅浅黎，千尺浮图兀倚空，湖上画船归欲尽，孤峰犹带夕阳红。

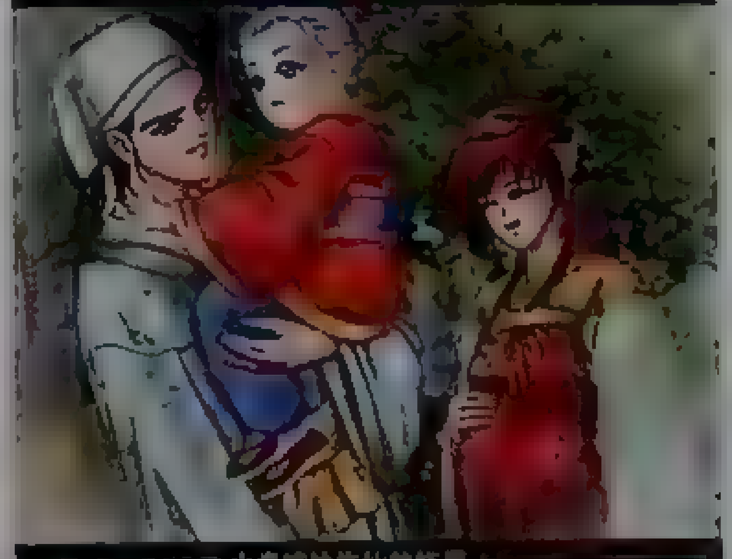
白娘子，西湖所接纳的一具可爱的生命《白蛇传》的传说，由来已久，最早见于《清平山堂话本》中的《西湖三塔记》，明代著名小说家冯梦龙在《警世通言》中将其记录整理，题为《白娘子永镇雷峰塔》。虽然在文人们编纂的话本里，白娘子和小青是作为邪恶妖孽出现的，但是，几百年来，老百姓不顾理学道德家们的说教，"自作主张"的将她们塑造成为美丽、善良的正面形象，却把那位正统的化身法海老和尚给丑化成一个狡诈阴险的假道学，甚至自创出白娘子的状元儿子拜倒雷峰塔，打败法海的大团圆结局。

到了现代，人们又创造了更多不同的《白蛇传》版本，从赵雅芝、叶童的《千年等一回》到张曼玉、赵文卓的《青蛇》。而游戏版的《青蛇》，则用一个更新的角度来演绎这个古老的传说。

角色扮演和养成

顾名思义，《青蛇》是以《白蛇传》的配角，勇敢可爱的小青MM作为主角的——游戏的故事从许仙和白素贞成亲之后开始，直到水漫金山后小青踏上自己的路途。为了更好的讲述这个故事，《青蛇》融合了多种游戏的要素。有时候，小青要打倒各路的敌人来发展剧情，类似于RPG；而在另一些时候，小青要学习各种本领，增长自己的各项属性，类似于养成游戏；还有一些段落则类似于AVG，在一段段动画间隙里进行各种选项的选择。而笔者以为，游戏是不需要人为分类的，只要能把内涵的东西表达好，就是成功的作品。

法海老方丈真是[illegible]有方



小青嫁给许仙的结局

《白蛇传》里的经典情节：盗仙草

小青成了大富翁的结局

主线和支线剧情

游戏情节时间共有一年，《白蛇传》中的经典事件会在这一年内按时出现，构成主线剧情。当然，此外游戏中还藏有许多支线剧情，触发它们时，会展开一个又一个的小故事，能在完成任务之后得到珍贵的道具作为报酬。不过，人物的一个重要的数值——体力关系到生死，进出各个场所，都是要耗费体力的，所以如果到处乱走，胡乱接任务，是有可能让小青累死的！既然支线任务很多，需要提高的属性技能也很多，就意味着玩家要更合理的安排小青的行程作息，才能保证达成较好的结局。游戏的结局方式与"美少女梦工场"类似，小青可能成为各种不同职业的人物，走上各式各样的人生旅途。

画面音乐和操作

3D画面显然不适合需要唯美表现力的《青蛇》，虽然场景和人物动作有很多3D的成分，但是主要的故事情节是通过大量唯美风格的2D图片来构成的。平心而论，这些2D美工距离日本同类游戏水准相差甚远，尤其是在配色方面。不过，音乐表现多少弥补了一点图象的不足。主旋律轻快悠扬，符合苏州城那美丽温婉水乡景色。插曲则常常带有一丝调皮的感觉，与小青天真无邪，精灵古怪的性格非常般配。

制作者有意简化游戏的操作，试图做到"一鼠走天下"，但是从笔者试玩的体会来看，这带来了很大的副作用：上手困难。比如我刚开始游戏时，怎么也找不到道具栏，瞪着屏幕发呆很久，后来终于发现必须激活屏幕右边的小太极图案。要是游戏中能增加一些帮助程序，方便新手人们就更好了。■

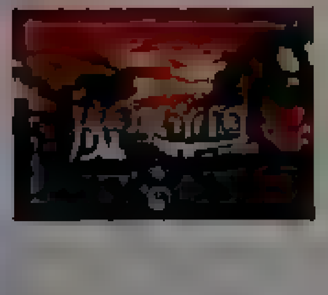
国内上市星运表

老少咸宜奖

- 名称 雷曼3
- 出品 育碧软件
- 类型 ACT
- 语种 英文
- 容量 待定
- 发售 2003/05
- 价格 ¥49

据从小通色彩的场景和人物是"雷曼"系列的最大特色，代门旗也延续了这个特点并加以改良，使无论是初次认识"雷曼"还是这个系列的老玩家都能够感受到游戏的新鲜感。这新一代游戏中，场景不仅更加丰富多样，还增加了天气变化等效果，而且不同的天气还会影响雷曼和敌人的行动。游戏的合理性也大大增加，游戏中的角色无论是面部表情还是肢体语言也都比前代丰富细腻了许多，这样的设计无疑使这款游戏更加富有生气。当然，我们的动作英雄雷曼仍然是身手矫健，奔跑、跳跃、游水、攀岩、冒险、跳跃、飞行无所不能，就看玩家能自己的身手如何了！

[illegible]

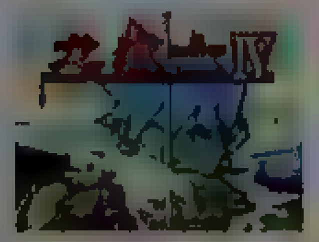


- 名称 魔域帝国 [illegible]
- 出品 育碧软件
- 类型 RTS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2003/04
- 价格 ¥49

Liquid公司的《魔域帝国》是多家境外权威媒体公认的即时策略游戏大作，在美国E3和欧洲ECTS大展上获得了多项最佳大奖。据悉，开发这款游戏的策划、设计师、美工和程序员都是在游戏圈内闯荡多年、经验丰富的资深人士，其中不少曾经参与过《星际争霸》、《命令与征服》和《红色警戒》等著名即时战略游戏的制作，有这样的制作阵容，《魔域帝国》的品质当然不容置疑。

这款游戏是东方文化底蕴与西方制作技术完美结合的产物，制作者虽然在很大程度上受到了东方文化和功夫电影的影响，游戏世界由阴阳两方面构成，两种力量相辅相成，维系着整个宇宙的和平。当然，阴所代表的邪恶势力肯定会破坏这种平衡，而玩家的任务，就是拯救这个世界！

再续经典奖

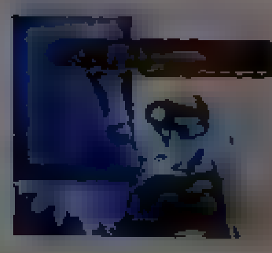


- 名称 龙战士IV
- 出品 育碧软件
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2003/02/20
- 价格 ¥49

远古时代的龙族已经走向灭亡，游戏中的龙仅仅存在于少年"龙"的体内，而且还存在于数百年前凭借强大力量建立帝国的龙族后裔——佛尔瑟帝的体内。佛尔代表着野心和仇恨，而"龙"则体现了和平与宽容，两者的最终融合表明龙族决定与其他种族和平共处以求得生存…

绝美的背景故事，错综复杂的剧情层次，2D与3D画面的绝妙融合，独特的战斗系统，超强变身模式，特别加入连击特殊攻击模式，使这款游戏的可玩性极大提高。

绝对另类奖



- 名称 反斗奇兵
- 出品 育碧软件
- 类型 ST
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2003/03/13
- 价格 ¥49

在你家的地下室里，一支微型敢死队正整装待发，他们将使用什么武器去征服整个地球，虽然士兵可能只是一支铅笔！在这个有趣的游戏中，玩家将扮演一些不起眼的小物品。试试看，此时的你眼中的世界会是怎么样的呢？人小志不小，我们的目的是要征服世界，卧房、客厅、厨房都会成为我们的战场。战斗中要讲究队友之间的互相配合，因为团结才会有力量。

通过精致的三维人物及场景建模，游戏能够提供给玩家优秀的画面效果。玩家要在2种不同的阵营间做出选择，然后去完成14个具挑战的任务。

育碧软件

Tel 021-58786969-241 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
反斗奇兵	Monto Cristo	ST	英文	1	2003/03/13	49
血色苍穹	Microsoft	ACT	英文	1	2003/03/13	49
捍卫雄鹰之IL2战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2003/03/27	49
幽灵行动－石破天惊	Ubi Soft	FPS	中文	1	2003/03/27	39
疯狂城市飙车	Microsoft	RAC	英文	1	2003/04	49
最佳拍档	Monto Cristo	SI	中文	1	2003/04	49
幽灵行动黄金版	Ubi Soft	FPS	中文	3	2003/04/23	69
无尽的任务	SOE	MMO	中文	1	2003/04/23	待定
圣战群英传II	Strategy First	ST	中文	1	2003/04/23	49
[illegible]	Capcom	ACT/AD	中文	4	2003/04	69
鬼武者[豪华版]	Capcom	ACT/AD	中文	4	2003/04	148
大师高尔夫典藏版	Microsoft	SP	英文	1	2003/04	49
微软飞行模拟	Microsoft	SI	英文	1	2003/04	49
疯狂弹珠台	Microsoft	PUZ	英文	1	2003/04	49
微软战斗飞行模拟	Microsoft	SI	中英	1	2003/04	49
彩虹六号之盾牌行动	Ubi Soft	FPS	英文	–	2003/04	69
帝国时代黄金版	Microsoft	RTS	中英	2	2003/04	49
[illegible]	Microsoft	PUZ	中英	1	2003/04	49
星际游骑兵	Microsoft	ACT	中英	1	2003/04	49
黑色豪门	Ubi Soft	AD	英文	1	2003/04	49
魔域帝国－雪狼传说	Ubi Soft	RTS	英文	1	2003/04	49
创世纪战II第二部[暂]	Softmax	RP	中文	4	2003/05	69
名城飞车	Ubi Soft	RAC	英文	待定	[illegible]	待定
雷曼III	Ubi Soft	ACT	英文	待定	2003/05	49
捍卫雄鹰IL2战机之遗忘的战争	Ubi Soft	SIM	中文	2	2003/06	39
分裂细胞	Ubi Soft	AD	中文	4	2003/06	69
鱼叉IV	Ubi Soft	ST	英文	待定	2003/06	49

美国艺电

Tel 010-64100888 E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
FIFA 2003	EA Sports	SP	英文	2	2003/05	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2003/05	待定
战地1942	DICE	FPS	英文	2	2003/05	待定
荣誉勋章·奇袭先锋	DICE	FPS	中文	1	2003/05	待定
模拟人生 家有宠物	Maxis	[illegible]	中文	1	2003/05	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	2	待定	待定
F1 2002	EA Sports	RAC	英文	1	待定	待定

奥美电子

Tel 010-82657905 E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
异形II原始猎杀	Fox	ACT	英文	1	2003/03	38
指环王 护戒使者	Universal	ACT/AD	中文	2	2003/04	68
突变怪物	Universal	ACT/AD	中文	3	2003/04	68
太空游侠	Infogrames	SI/AD	英文	2	2003/05	待定
地球时代 征服的艺术	Sierra	RTS	英文	待定	2003二季度	待定
皇帝·龙之崛起	BreakAway	ST	英文	待定	待定	待定

国内上市星运表

[illegible]

Tel 62969069 E-mail sevice@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	4	2003/04/10	69
古文明时代	enlight	ST	中文	1	2003/05	待定
工业大亨II	光谱博硕	ST	中文	1	2003/05	50
发明工坊	工画堂	ST	中文	1	2003/05	待定
文化II	JoWood	ST	中文	待定	2003/06	待定
商海王	光谱博硕	ST	中文	待定	2003/07	待定
创业王	[illegible]	ST	中文	待定	2003/08	待定

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
沙漠风暴	SCI	ACT	英文	1	2003/04	待定
[illegible]	Cpsoft	RP	中文	待定	2003/04	待定
圣书外典－亚雷克篇	Stack Software	AD	中文	2	2003/05	49
圣书外典－白银篇	Stack Software	AD	中文	3	2003/05	69
Beach Life	Eidos	ST	中文	待定	2003/05	待定
Praetorians	Eidos	RTS	待定	待定	2003/05	待定
古墓丽影VI黑暗天使	Eidos	ACT/AD	待定	待定	2003/06	待定

[illegible]

Tel 010-82650010 E-Mail caile@echoicetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
侠盗罗宾汉	WANADOO	RTS	中英	1	2003/04/16	57
[illegible]	WANADOO	ACT/AD	中文	2	2003/05	待定
离子风暴	WANADOO	FPS	中文	2	2003/06	待定

[illegible]

Tel 010-84985920 E-Mail CSR@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
秘密潜入II隐秘行动	Codemasters	FPS	中文	待定	2003/05	49
魔剑	En-Tranz	OG	中文	待定	2003/05[公测]	待定
[illegible]	Shiny	ACT	中文	7	2003/06	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
圣女之歌II	北京风雷	RP	中文	待定	2003/06/30	待定
幻想三国志	宇峻科技	RP	中文	待定	2003/06/15	待定
征天风舞传－三国志异	弘煜科技	RP	中文	待定	2003/06/30	待定
三国霸业II	诠积资讯	ST	中文	待定	2003/06/30	待定
梦幻水族馆II梦幻海洋岛	全景软体	ST	中文	2	2003二季度	39
正宗麻将II	大宇资讯	TAB	中文	1	2003二季度	待定
魔幻骑士	大宇资讯	RP	中文	待定	2003三季度	待定
超时空英雄传说IV	宇峻科技	ST/RP	中文	待定	2003四季度	待定
轩辕剑IV外传	大宇资讯	RP	中文	待定	2003年底	待定
仙剑奇侠传II	大宇软星	RP	中文	待定	待定	待定

注：《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。

[illegible]

- 名称 黑客帝国
- 出品 天人互动
- 类型 ACT
- 语种 中文
- 容量 7
- 发售 2003/05
- 价格 待定

1999年一部《黑客帝国》（电影）让多少时尚青年开始怀疑自己所处的世界是虚拟还是现实?!黑客热潮席卷全球。著名游戏公司Shiny为了让这部人气极高的电影在游戏平台上重现，不惜重金向Wachowski兄弟买下了改编权。这回你不再是冷眼旁观，亲自来体验一下做黑客的感觉吧！《黑客帝国》的游戏方式和《不法本色》类似，将玩家置身于华丽的全3D场景中，像电影中的Neo那样随意驾船、飙车、枪战无所不能，其中众多的招牌动作和特效将再次让你大呼过瘾。

据说今年还会有两部《黑客帝国》的电影续集在全球公映，加上这部"黑客"游戏，2003年无疑又是一个黑客横行天下的年头。

[illegible]

- 名称 秘密潜入II隐秘行动
- 出品 天人互动
- 类型 FPS
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2003/05
- 价格 ¥49

前作的成功使这款新作备受瞩目，用其制作公司Innerloop的负责人Henning Rokling的话说："《秘密潜入II隐秘行动》将成为一款不可思议的游戏，有着迷人的故事情节，让你第一眼看过后就会立刻喜欢上。新作中将增加更多新的特性，全面超越前一代，更加紧张和刺激，它将再次成为一款全球知名的畅销游戏。"

据悉，《秘密潜入II隐秘行动》中将有多个战役，每个战役又分成很多任务，并将支持团队多人作战。由于AI经过了重新设计，所以敌人将比以往更加狡猾，游戏中还增加了许多真实武器，使得武器种类达到了30余种。总之，玩家面对的将是更为艰巨的任务。

真造文明奖

- 名称 古文明时代
- 出品 光谱资讯
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2003/05
- 价格 待定

《古文明时代》是一款以真实历史事件及人物为基础设计的回合制策略游戏，可以让玩家彻底地体验到营造出心目中文明帝国的成就感。在游戏里，玩家有四种剧情模式可以选择。游戏的目的很简单，就是从经营少数城市开始，在城市里盖各式各样的建筑，并指派人民担任适合的职务，开始采集资源，逐步扩张城市的经济基础，当城市的人口与资源达到适当稳定的情况，便开始生产军事单位，接着便就可以带队出征，去征服地图上的其它领土与部落民族，开展属于你的辉煌时代！

有著名游戏网站评论这款游戏将那些老旧的即时策略元素以巧妙方式融成了一种全新的感受，有兴趣的玩家可以体验一下。

战霸天下奖

- 名称 天下霸图
- 出品 光谱博硕
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2003/04/10
- 价格 ¥69

《天下霸图》是一款十分罕见的大型武侠经营策略游戏，游戏背景设定在明代中叶，奸臣严嵩大权在握，残害忠良，致使朝政日非。为了瓦解武林中的反对力量，严嵩派遣大内高手暗杀各派重要人物，并设计嫁祸给其他门派，于是武林之中展开了一场腥风血雨的杀戮。游戏中共有四个剧本提供选择，而每个剧本都将以不同的起始条件来挑战玩家的智慧。

玩家可由少林、武当、峨嵋、华山、丐帮、魔教等等十二个各具特色的门派中挑选自己喜爱的门派进行游戏，也可以自行设定各种条件，创造出与众不同的新门派，然后通过钻研武学、培养人才、设立分舵、订立盟约、铲奸除恶等方式与其它正邪势力一较高下，并逐步提升门派的威望，最终成为武林霸主。

国际上市星运表 May 2003

午夜俱乐部Ⅱ
(Midnight Club 2)
无法无天指数 ★★★★
游戏类型 赛车
类似游戏 (极品飞车·热力追踪Ⅱ)
Need For Speed Hot Pursuit 2
制作公司 Rockstar San Diego
发行公司 Rockstar Games
上市日期 5月23日

很惊讶地发现游戏宣传画面上竟然有着中文字样，难道又是和东方文化挂钩？

中世纪全面战争之维京入侵
(Medieval Total War-Viking Invasion)
[illegible]指数 ★★★★
游戏类型 [illegible]
类似游戏 ([illegible])
Shogun Total War
制作公司 Creative Assembly
发行公司 Activision
上市日期 5月6日

[illegible]的惯例了。

印地系列大赛
(IndyCar Series)
[illegible]指数 ★★★
游戏类型 赛车
类似游戏 ([illegible]2003)
Nascar Racing Season 2003
制作公司 Codemasters
发行公司 Codemasters
上市日期 5月6日

最[illegible]系列，最[illegible]，还是在DOS时代。

午夜狂奔：改装车大赛之加速版
(Midnight Outlaw Illegal Street Drag. Nitro Edition)
追求无限指数：★★★
游戏类型 赛车
类似游戏 (改装车大赛Ⅱ)
(NHRA Drag Racing 2)
制作公司 ValuSoft
发行公司 ValuSoft
上市日期 5月2日

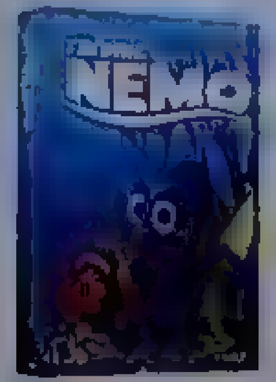
改装车、喷气机引擎等等无所不用其极，目的就是两个字"更快"。

黑客帝国
(Enter the Matrix)
惊天动地指数：★★★★
游戏类型 动作
类似游戏 (英雄本色)
(Max Payne)
制作公司 Shiny Entertainment
发行公司 Infogrames
上市日期 5月14日

电影第一集开头就叫嚣游戏，也许是梦！游戏中将收录影片花絮DVD和原声大碟。

上古卷轴Ⅲ血月
(Elder Scrolls 3.Bloodmoon)
阳春白雪指数：★★★☆
游戏类型 角色扮演
类似游戏 (冰风谷 冬之心)
(Icewind Dale Heart of Winter)
制作公司 Bethesda Softworks
发行公司 Bethesda Softworks
上市日期 5月14日

游戏是好，可惜就是卖不动



追斯尼水底世界
(Finding Nemo)
光怪陆离指数：★★★☆
游戏类型 冒险
类似游戏 (海底世界)
(Aquarium)
制作公司 THQ
发行公司 THQ
上市日期 6月05日

在游戏中玩家将能与迪斯尼所有的水中明星相遇。

胜利之日
(Day of Defeat)
改弦易辙指数：★★★☆
游戏类型 在线动作
类似游戏 (战地1942)
(Battlefield 1942)
制作公司 Valve Software
发行公司 Activision
上市日期 5月6日

既然由《反恐精英》开发者操刀，为何不干脆就成网络版CS呢？

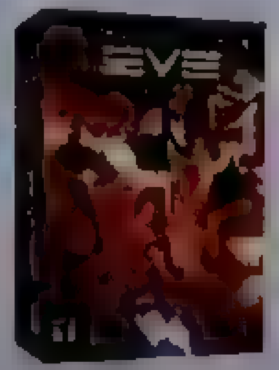
侠盗猎车手：罪恶都市
(Grand Theft Auto Vice City)
信口开河指数：★★★☆
游戏类型 赛车/动作
类似游戏 (黑手党)
(Mafia)
制作公司 Rockstar North
发行公司 Rockstar Games
上市日期 5月12日

资料片声称全面超越3代，不敢乐观。

无冬之夜：古城阴影
(Neverwinter Nights Shadows of Undrentide)
锦上添花指数：★★★★
游戏类型 角色扮演
类似游戏 (冰风谷 冬之心)
(Icewind Dale Heart of Winter)
制作公司 FloodGate
发行公司 Infogrames
上市日期 5月20日

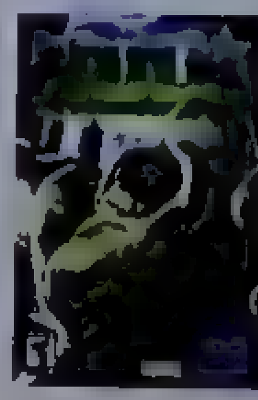
在全球范围都广受好评的RPG，资料片无疑也是精品。

黄昏：星空后代
(Eve Online The Second Genesis)
先拔头筹指数：★★★☆
游戏类型 在线太空战略
类似游戏 (银河系演义)
(Earth and Beyond)
制作公司 Vivendi Universal Games
发行公司 Vivendi Universal Games
上市日期 5月6日



画面不至于《家园》，如果能在《银河系演义》之前上市，无疑能抢得先机。

绿巨人
(The Hulk)
一箭双雕指数：★★★★
游戏类型 动作
类似游戏 (蜘蛛侠2002)
(Spiderman The Movie)
制作公司 Universal Interactive
发行公司 Universal Interactive
上市日期 5月27日



与李安执导的同名影片同日上市，又将同时俘获游戏迷和影迷的好奇心。

海豹队精英之智慧武器
(Elite Forces Navy SEALS Weapons of Mass Destruction)
与时俱进指数：★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 (三角洲特种部队：黑鹰坠落)
(Delta Force Back Hawk Down)
制作公司 ValuSoft
发行公司 ValuSoft
上市日期 5月15日

名称很唬人，游戏品质却相当一般，无法和DF之类相提并论。

过山车大亨Ⅱ奇异世界
(RollerCoaster Tycoon 2 Wacky Worlds)
尖声惊叫指数：★★★☆
游戏类型 模拟经营
类似游戏 (模拟过山车)
(SimCoaster)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 5月6日

但愿这个游戏能够抚慰那些为哥哥哭泣的MM们。

全明星棒球2004
All Star Baseball 2004
黑马奔出指数：★★★☆
游戏类型 体育
类似游戏 (劲爆棒球2004)
(High Heat Baseball 2004)
制作公司 Acclaim
发行公司 Acclaim
上市日期 5月13日

在EA和3DO两强垄断的市场中终于可以杀出一匹黑马了，有竞争才有进步

魔法帝国
(Empire of Magic)
东施效颦指数：★★★
游戏类型 回合制战略
类似游戏 (魔法门英雄无敌Ⅳ)
(Heroes of Might and Magic 4)
制作公司 Mayhem Studios
发行公司 Summitsoft Entertainment
上市日期 5月1日

似乎表现魔法的游戏都得采用回合制

[以上资料由hapi11提供]

中國游戲風雲榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life·Counter Strike]	Sierra/奥美电子
2	↑	魔兽争霸Ⅲ混乱之治[Warcraft 3.Reign of Destruction]	Blizzard/奥美电子
3	↑	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo 2.Lord Of Destruction]	Blizzard/奥美电子
4	↓	仙剑奇侠传Ⅱ	大宇/寰宇之星
5	↓	仙剑奇侠传	大宇/双语
6	↑	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/奥美电子
7	→	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/盛大网络
8	↑	奇迹[MU]	Webzen/第九城市
9	↑	三国群英传Ⅳ	奥汀科技/寰宇之星
10	↑	疯狂坦克Ⅱ	GV/盛大网络
11	↓	轩辕剑Ⅲ外传.天之痕	大宇/育碧软件
12	↑	仙境传说	Gravity/智冠
13	↓	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/网星艾尼克斯
14	↑	极品飞车·热力追踪Ⅱ[Need For Speed Hot Pursuit 2]	EA/美国艺电
15	↓	轩辕剑Ⅳ	大宇软星/寰宇之星
16	↑	樱花大战Ⅱ	日本世嘉/天人互动
17	↑	新剑侠情缘	西山居/金山软件
18	↑	秦殇	目标软件/第三波
19	↓	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/美国艺电
20	↑	FIFA 足球 2003[FIFA 2003]	EA Sports/美国艺电
21	↓	英雄无敌Ⅳ[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/第三波
22	↓	博德之门Ⅱ安姆的阴影[Baldur's Gate 2.Shadows of Amn]	Interplay/第三波
23	↑	新绝代双骄Ⅲ	宇峻科技/寰宇之星
24	↓	石器时代[Stone Age]	JSS/北京华义
25	↓	文明Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/天人互动
26	↑	无冬之夜[Neverwinter Nights]	BioWare/天人互动
27	↑	三国赵云传	珠海第三波/第三波
28	↑	美丽世界[N-Age]	eSofnet/清华同方
29	↓	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/新天地
30	↑	四海兄弟 失落的天堂[MAFIA City of Lost Heaven]	GOD/新天地

榜评

本期排行榜"仙剑"系列人气不减，除"经典榜"上排名小有下降外，"仙剑Ⅱ"和"仙剑Ⅲ"依然分别占据着"发烧榜"和"期待榜"的榜首，考虑到正值淡季，近期鲜有大作上市，所以这种情况很可能一直保持到暑期旺市来临。

3月初Bill Roper造访中国确实起到了很好的拉动作用，暴雪游戏的排名有所上升，"魔兽Ⅲ"直升到第二名，"暗黑Ⅱ"紧随其后名列第三，而Bill此次来华大力推销的"魔兽Ⅲ"资料片《冰封王座》也一举抢占"期待榜"第二名，紧随其后的同样是暴雪作品——《暗黑破坏神Ⅲ》！由此可见玩家对暴雪的喜爱。

相反的，《盟军敢死队Ⅲ》已经开始制作的消息并没有推动"盟军Ⅱ"排名上升，而最近又有消息传出，说"盟军Ⅲ"的开发计划又搁浅了，天晓得到底是怎么回事，反正"盟军"的行动的确是很不顺利。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱reader@fcgm.com.cn投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

四川 李 海　陕西 范 军　广西 张晓海
浙江 王海潮　天津 季 昆

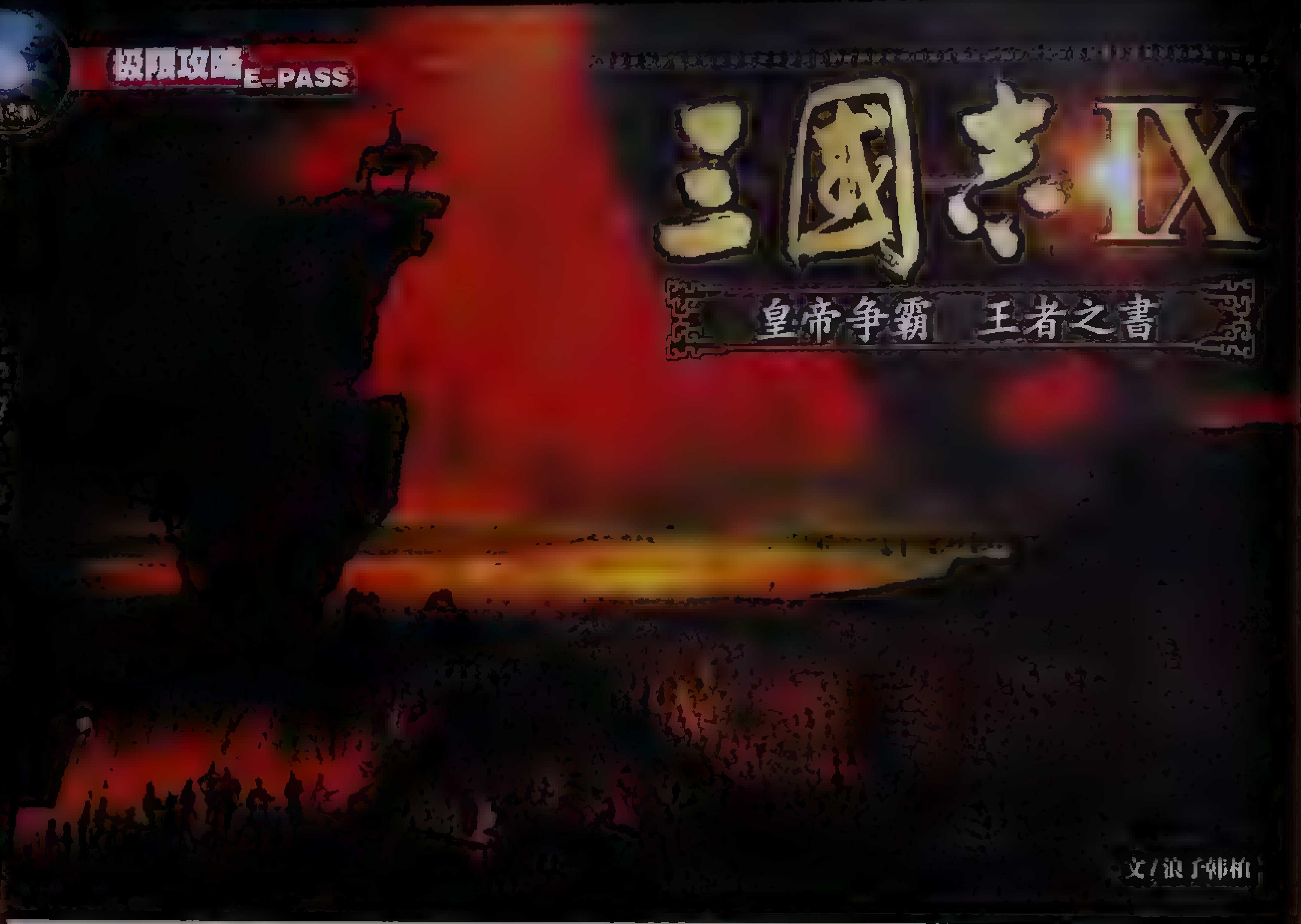
发烧榜 / 期待榜

	发烧榜		期待榜
1	→ 仙剑奇侠传Ⅱ	→	仙剑奇侠传Ⅲ
2	→ 半条命·反恐精英	↑	魔兽争霸Ⅲ冰封王座
3	↑ 奇迹	↑	暗黑破坏神Ⅲ
4	↑ 传奇	↑	樱花大战Ⅲ
5	↓ 魔力宝贝	↓	命令与征服 将军
6	↓ 魔兽争霸Ⅲ混乱之治	↓	盟军敢死队Ⅲ
7	↑ 三国群英传Ⅳ	↑	模拟城市Ⅳ
8	↑ 仙境传说	→	鬼武者
9	↑ 无尽的任务	↑	魔剑
10	→ 天骄.秦殇世界	→	FIFA 2003

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	大宇资讯
贰	奥美电子
叁	寰宇之星
肆	金山西山居
伍	天人互动
陆	第三波
柒	目标软件
捌	盛大网络
玖	育碧软件
拾	网星艾尼克斯
拾壹	美国艺电
拾贰	智冠电子
拾叁	北京华义
拾肆	新天地
拾伍	网易
拾陆	宇峻科技
拾柒	昱泉国际
拾捌	第九城市
拾玖	奥汀科技
贰拾	清华同方

▲数据采集日期 2003.3.15-2003.4.15



三國志IX

皇帝争霸　王者之書

文/浪子韩柏

后汉初平元年，随着洛阳大火的熄灭与浓烟的散尽，赫赫扬扬一时的关东诸侯讨董联盟也走到了尽头。就在几个月前还聚集着千军万马的联军酸枣大营，如今已人去原空，满目望去，只剩下破败的鹿角和折断的旗杆。那曾经装载了诸侯们歃血为盟，共讨国贼铮铮誓言的拜将台，不知被哪辆匆匆离去的辎重大车撞塌了一角，在血红色的落日映衬下，显得分外孤单和凄凉。

主公一直默默的望着那拜将台，一言不发。在冠盖云集的联盟大会上，官卑兵少的他没有资格登上这个站满了高官显贵的拜将台，而现在，陪伴着这落寞高台的，却只有他一人。

突然，远处似乎出现了一个人影，背对着夕阳而来，拿着一杆像枪一样的东西。我们几个亲兵马上紧张起来，握紧剑柄，靠近主公身边。等到那人近了，大家才哑然失笑，原来那不过是一个白发老头，那枪状的东西也不过是长得有点过分的一根拄杖罢了。

主公示意我们退下，自己迎着那老者走去，他们在一个小坡上相遇了，火一样鲜红的天幕下，两人的身影格外的分明。他们的谈话也远远传了过来……

"十八路诸侯皆已散尽，为何将军还难舍此地？"

"国贼未除，心犹不甘……"

"将军，你看这落日，有如炎汉。日升日落，天道之常，落日不可留，明日一早，自有朝阳普照，又何必为落日而叹呢？"

"老丈所言不错，可这日落日升之间，便是漫漫长夜，天下黎民将有几多煎熬！"

"没想到这纷纷乱世之中，还有如将军者，能存此一份爱民之心，老夫愿助将军些许微力，以这《王者之书》授予将军，早日结束这长夜，不知将军可愿接纳否？"

我看见那老者从袖中取出一册书卷，递给主公，主公略翻几页，然后向老者躬身长揖。那老者居然直受不辞，然后转身，朗声大笑着从来时路而去了。

主公向我们一路小跑过来，一扫刚才的忧伤灰暗地神气，只见满脸的意气风发。他小心翼翼的将那并不起眼的小册子揣进护心甲，翻身上马，大声说："大家随我来！我们走！"

壹 指令篇

设施

即内政系统。一般来说，建议进行工作的武将相关的能力值最好在70以上。因为基本上所有工作都要耗费金钱（每人50），能力低于70的武将进行工作效率低下，得不偿失。

在早期资金匮乏的情况下，务必节省开支，一般主要进行人事、征兵和训练等，为作战做准备。内政建设上，多搞开垦和商业，少搞巡察和修筑。工作时不要一窝蜂的去做，只派能力75以上的去，最好是3人左右，主要是为了触发民众帮忙事件，这样能大幅度提高效果，事半功倍。

此外，每个城市的各项内政指数开发上限不同，务必记得"先易后难"原则，在开发度较低时，投入相同人力和资金获得的效果较大，开发度逐渐上升后效果就越来越差。所以，开发到一定阶段，如果不是很富裕，不要一味的投入大量资金把内政指数封顶。

军事

因后面有专门介绍，这里先只说明一下建设的重要。在主城外的区域可修建各种军事设施——阵、柴、箭楼、城塞等。这些军事设施修建在各种要道上，御敌于国门之外，防止敌人直接攻击主城，导致城市各种指数下降。而且，一些特殊的设施，如箭楼等，能提高引发相应兵法的机率。如选派适当的武将，将真正具有一夫当关，万夫莫开之功效。所以，一旦资金上有赢余，可考虑在主要的要道上修筑军事设施，以完成自己的战略布署。

其实，修建军事设施还有一个重大的隐含作用——请君入瓮。这招用来对付强敌是非常有效的，在敌城附近修建一些简单设施：防御度不高，造价低廉的，然后留下一点士兵驻守，引诱敌人来攻克之。自然，敌人会派兵驻守，这样就分散了敌城里的大军。此时再出兵攻打这个设施，自然就较好攻克了，如果控制得好，还能赚得敌人留下的部分伤兵。多来几次，再强大的敌人也能被蚕食掉。

人材

人事方面的命令，特别值得提出的是"探索"，是最具丰富内涵的指令。除了最常见的发现武将和宝物以外，还能引发各种探索事件，产生各种影响。特别是在缺钱的初期，可以利用政治力高的武将进行探索来发现金钱弥补资金不足。关于探索引发的各种事件，后面将有详细的说明。

特别说明，探索的区域只能是玩家自己控制的范围以及没有君主控制空白城市和区域。敌方领地无法被探索。

计略

其他的就不提了，主要对其中比较常用和有效的进行说明：

A、离间：要离间的武将最好是本方阵营的武将或者是主君已经消灭的武将，比如：曹操没有被消灭，最好不要去录用其他势力中的曹系武将，不然，那怕给他赏赐到100的忠诚度，他照样离开。一般来说，忠诚度90以下的离间难度比较低。再如：如果是本方阵营的，比如在公孙瓒的赵云，忠诚95，选刘备都能把他说过来，这样也是派系相性决定了的。不太了解个系武将分布的话，请自备《三国演义》一部。

B、烧炎和夺取是非常有效的两个技能。特别是在早期缺钱时，政治力高的文臣用来做内政或者进行探索，闲置的武力高的大将就可以进行烧炎或夺取，第一打击敌人实力，第二补贴自己的家用，何乐而不为。

C、救援：战争进行时非常有效的指令，每次可补充给前线作战的部队三千士兵，而且可在一旬中多次补充，能给在前线艰苦作战的部队以最大的支持，特别是在持久战中，这个指令甚至是左右战局的决定因素。

外交

外交指令被简化成了四个，较以前的几作都少多了，在三国时期，任何的外交活动都是以实力为保证的，而且从历史的角度上来看，也不象"信长之野望"系列的日本战国时代那样，外交活动丰富多彩。所以，无需要设置过多的外交指令。

任免

这个指令涉及面比较广，需要一些说明：

A、委任：当控制了两个以上城市时，就可以考虑是否要委任某城给部下了。首先要说明的是，委任城市，就是委任军团，一个被委任的军团可以控制多个城市，而且要派分玩家的总金钱和粮食成为军团物资。所以，要特别小心，给委任的军团留下足够的粮食，而资金可以少些，因为委任的军团做内政的本事非常大，不需要太多资金。还有，委任军团时要小心，因为军团长的任命是不能指定的，而是按照官爵来决定，所以，最好先调整一下他们的官爵，让《三国演义》里属于你本方的武将来做军团长为好，而且，他的统率、武力应高于70。每一个季度，当资金增加一回时，可以取消委任，把委任城市下富余的资金都转出来，然后再继续委任给军团。这样，委任军团就成了一台省心而又能按时取钱的财富机器。委任还有一个重大的作用，就是找宝物和登用武将，AI寻找的效果很厉害，经常能找到宝物或者能录用到君主亲自去都无法登用的被俘或在野武将。

B、军师：军师的智力越高，对君主的建议越准确。比如诸葛亮可以直接预报出什么宝物从哪里出土，去某地能找到某某武将，而不是如其他的军师那样只能说个大概。因此能有一个智力90以上的军师辅佐是非常有必要的。

C、爵位：这里披露一个密技——共同官职（同一个官职可以任命给两个人）：

假设关羽和张飞没有爵位，进入"爵位"指令，选择"个别任命"，选择张飞为威东将军，关羽为威西将军，然后进行确认，自动退回爵位任命主界面，选择"右进任命"，就会马上发现，关羽和张飞都是威东将军了。这样就可以成倍的增加官爵了。能使得多一倍的武将能带更多的兵力出征，文官也可以多增加能力，唯一就是薪水开支要注意。

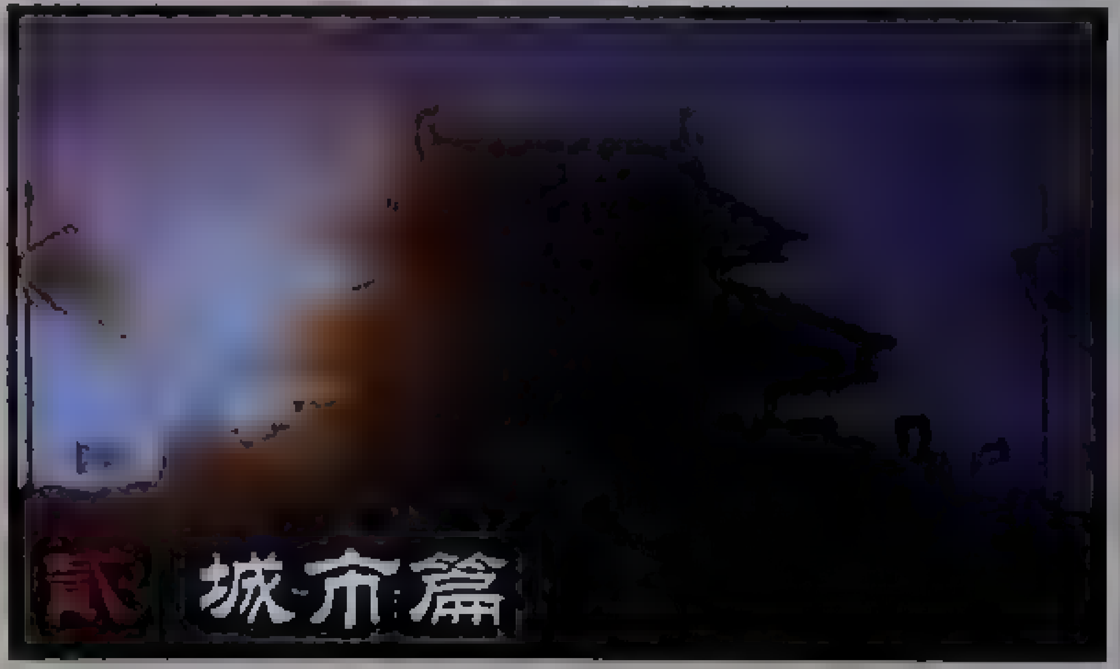
d、褒奖：人才的竞争是非常激烈的，敌人几乎每个回合都会来进行离间活动。因此经常褒奖非常必要，建议每一到两旬就赏赐一次。因为每次赏赐是固定的100金，无法克扣，所以早期缺钱时要慎重使用。

■特别问题解答：关于信望

所谓"信望"，代表君主被人民以及其他君主所信赖的程度，是一个很重要的指数。可利用巡查提高都市的民心来增加信望。此外，一些事件或人口的增加也会造成信望上升。加盟联盟时，若对同一联盟内的势力加以攻击或无视对方的请求，或攻击友好度"好意"以上的势力，都会造成信望下降。此外，大量的征兵也会导致此恶果。

攻击信望比我方高的势力，我方信望会下降，如果敌人信望比我方低，则我方信望上升。

而增加信望的最快的办法，除了发现或者得到"玉玺"增加100点外，在早期的剧本中，尽快占领洛阳，拥立汉献帝也能增加100点信望。



贰 城市篇

地图上分185个地区，包括49个中心城市（外交隐藏的日本——倭国）、109个地域。这些地区上有城市、港口和关隘，而一些空白的地区，可以在游戏中建设阵、砦、箭楼、城寨等各种军用设施。完整显示出三国地理的全貌，给人一种磅礴的气势。

下面只列出比较特殊的城市作为参考，这些城市都具有特殊的功能：

商业城市

常驻商人的商业都市包括：邺、洛阳、许昌、长安、秣陵、襄阳、成都。在这些城市里，随时可以进行军粮买卖。尽快占领这些城市非常必要，因为一旦可以随时买卖军粮，就能施展赚钱大法了。

粮价根据季节的变化而变化，一般来说，粮价从5/1（即5个单位粮食兑换1金）到15/1（即15个单位粮食兑换1金）不等，也有更高的和更低的极端情况出现，但是比较罕见。所以，5/1到15/1的这个价格差就是可大做文章的生财之道。虽然有买进和卖出粮食的效果一定程度上受到进行此工作的武将政治力高低的影响，但起主导作用的还是价格。只需价格在12~14左右时买进，价格在5~7的时候卖出就能大赚一笔了。一般来说，7月丰收后粮价较低，可以大量购买。囤积到第二年春天，粮价最高，那时候抛售出来，就能获得很好的利润。只要经过几次这样的买卖，搞内政、做赏赐时就再也不会囊中羞涩。

修行城市

引发修行的事件需要进行"人材"中的"探索"指令，就有一定机率引发技能的锻

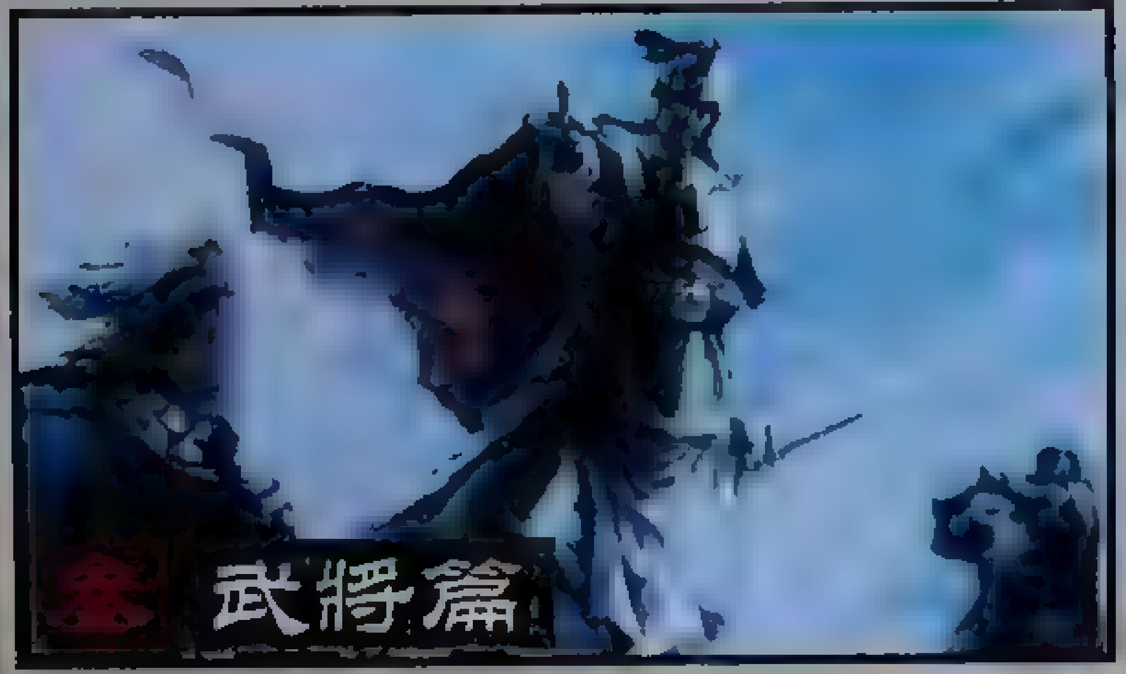
炼。时间皆都是刚换季的那个月（1、4、7、10）的上旬，若有不会内技能而熟练度已达到最低要求的武将待在该城市，就可以派出去学技能，所需的时间为一季，回来后就掌握该技能。可以修行的城市包括：

城市	技能	最小技能熟练度	时间
襄平	弓骑—骑射	150	一、四月
南皮	步兵—奋战	100	一、四月
北海	谋略—混乱	80	七、十月
汝南	知识—营造	80	七、十月
安定	策略—辱骂	50	一、四月
武威	骑兵—突破	100	一、四月
会稽	水军—艨艟	150	七、十月
西城	攻城—井阑	150	七、十月
建宁	弩兵—齐射	100	一、四月

■特别问题解答：关于兵役人口

这是一个全新而真实的要素——"兵役人口"，简单的说就是可征兵数，在每座城市里，都有一个兵役人口的指数，决定着玩家能在这个城市所征兵的数量，每季节变化一次。兵役人口由城市总人口加上民心掌握度等要素共同决定。

此设置具有很强的真实性，兵役人口的增加，一个季度才有一次，如果都征满了，将没有兵源可用，而且其和总人口之间也有很真实的比例，不再会出现十万人口的城市可以征得三万兵的可笑情况。这个要素使得军力的大小主要趋向于真实性，大城市才能有大兵源，小城市当然难以发展，所以占据一个兵源充足、收入丰厚的大城市的确非常重要。



最大的特点是武将基本能力恢复了四代的统率力要素，而取消了魅力概念（只是这样一来，玄德公就完全垃圾化了）。这是为了配合本作强调的的指挥作战系统的要求。可以说，统率力的恢复有其必然，不然，只有勇武的"虎痴"在领兵作战方面就和关羽没有区别。而且这个统率力也决定着本作中很多其他要素的体现。

基本能力

A、统率力：此值越高，战争中越有利，特别是当武将为部队大将时，影响到全军的攻击力和防御力。

影响效果：设施—修筑、征兵，军事—建设，计略—救援。

提高方法：编入部队进行建设、成功的进行计略—救援、歼灭敌部队、攻陷设施。

B、武力：此值越高，兵法的攻击力就越高，特别是单挑对战时有利。

影响效果：设施—修筑、计略—烧夷、夺取。

提高方法：成功执行计略—烧夷、夺取，成功发动各种兵法，单挑战胜比自己武力高的武将。

C、智力：此值越高，计略就越容易成功。敌方的策略、谋略系的兵法的成功率同时也会下降。

影响效果：设施—巡察、计略—伪报、扰乱、激励、离间、流言。

提高方法：成功的发动计略—伪报、扰乱、激励、离间、流言，发动谋略系、策略系兵法。

D、政治力：此值越高，内政的效果也会越高，也会使得外交容易成功。

影响效果：设施—商业、开垦、大建、支出，人材—探索、登用，外交—赠与、要求、交还、劝降。

提高方法：成功执行人材—登用，外交—赠与、要求、交还、劝降，探索发现新武将。

注：相应的宝物和官爵可影响对应的能力。

人物性格

性格这个属性在本作中体现得比较良好，是一个不可小视的要素。每个武将都有自己的性格，部队的行动就受担任大将的武将性格的影响。特别要说明的是，如果一支部队中，性格相同的武将众多，引发兵法连锁的机率也就越高。

莽撞：勇猛果敢的性格，有擅自行动的倾向。

刚胆：勇猛冷静的性格，基本上会遵守命令，但有时也会出现攻击性的行动。

冷静：冷静沉着的性格，会避免一些危险性行动。

慎重：消极的性格，会努力将损害减少到最小，有时也会无视命令而擅自撤退。

注：一般来说，最好任命性格为刚胆或者冷静的武将为总大将。

学习能力

就是所谓"学得"。新要素，简单的说就是武将的技能的领悟和学习能力的高低，对于武将来说，这个指数越高越好，所以，多派学得指数高的武将进行相关的工作和作战，能力提升是比较快的！

爵位

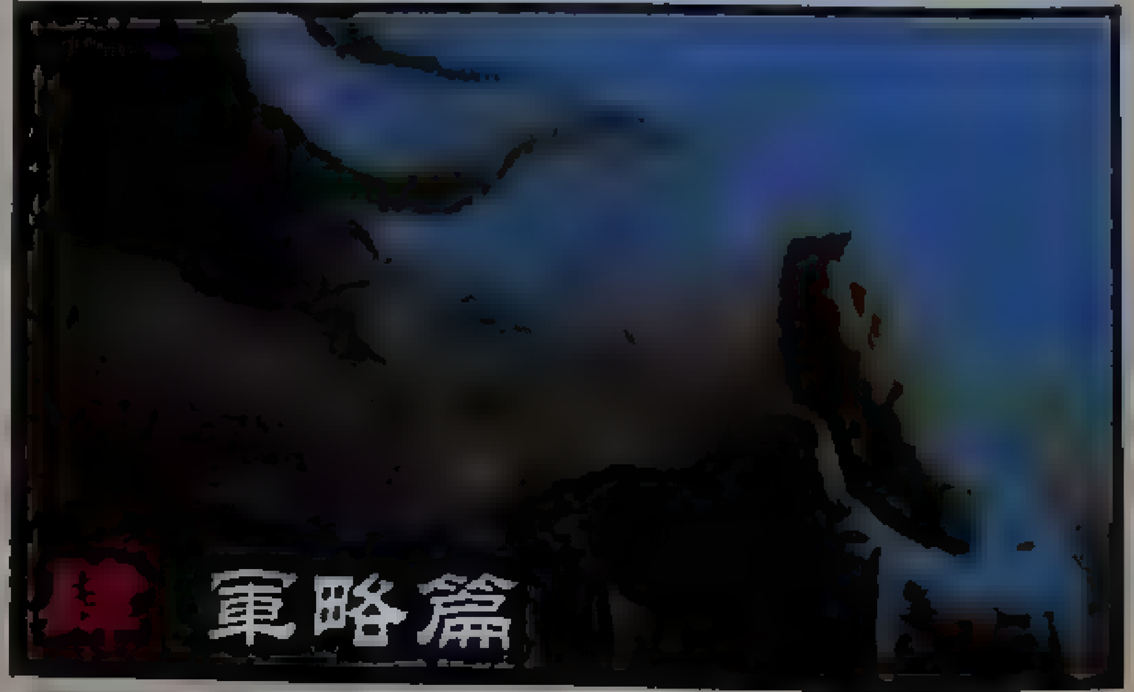
官职爵位系统分为文官和武将两系。授予官位后，所封武将的俸禄上升，忠诚度自然也就上来了。而且武官系官爵能使武将带兵量增加，也较容易成为大将，文官系官爵则使智力和政治力（丞相则为所有能力）上升，更加有利于内政和人才等工作的开展。

建议封授官爵时使用"个别任命"，先封授统率力最高的四人，然后是智力最高的四人，接下来为政治最高的四人，然后依此类推。至于那些有勇无谋的纯武力型将领，给予八大校尉的军衔就足够了。

依照君主的官爵不同，能任命的爵位也不同。所以提高君主的声望，让君主能够得到更加高的官职才是正题。这样你就能任命更多的爵位给部下，他们的忠诚、带兵能力、内政力才有提高。而且最重要的是，爵位的高低决定了部队出征中谁担任大将，在城市中时谁担任城主的问题，所以，千万小心，不够忠诚、相性差别比较大的武将可不要轻易给予高官厚爵。

■创造超级新武将

在创建新武将时，技能选择选中妖术，再点击取消它，然后再选中再取消，选中，取消……一直这样快速的重复操作N次，，直到听到几声锣响，这时兵法值变成99P，并且不再减少，而武将能力的最大值变成100，一代最强武将就此产生了！不过提醒一下，正因为这样，武将的能力都平均强，出征时无比判别其主导战术的指定，需要手动来设置一下。



兵法

本作在武将技能上最大的特色就是以武将的"兵法"取代了以前那种繁琐众多的武将技能。特别是取消了和内政、外交相关的一些技能，只保留了战术系的技能，这是为了良好体现以战争为主体、简化内政的特点。

其实，所谓"兵法"就是武将的特长，可以理解成"武将技"，只是武将们发动兵法不受主君的直接控制。兵法有许多不同的种类，在战争或事件中可以有机会学到新的兵法。在兵法熟练度方面，如果大将发动该类型兵法，增加经验多，军团内有其他将领发动该类型兵法，大将也增加经验，而被敌方以该类型兵法攻击和训练收到的效果很弱。

A、步兵系兵法：步兵系兵法对设施无法发动

奋战　威力13　步兵的强力攻击，可解救被俘武将，可由修行学得

奋斗　威力16　比奋战更强力的兵法，可解救被俘的武将

奋迅　威力19　最强的步兵系兵法，可解救被俘的武将

B、骑兵系兵法：骑兵系兵法对设施无法发动

突破　威力14　骑兵的强力攻击，可解救被俘武将，可由修行学得

突进　威力17　比突破更强力的兵法，可解救被俘的武将

突击　威力20　最强的骑兵系兵法，可解救被俘的武将

C、弓骑系兵法：弓骑兵系兵法对于野战较弱，但可对设施发动

骑射　威力8　骑兵强力间接攻击，可狙击敌方武将，可由修行学得

奔射　威力11　比骑射更强的兵法，可狙击敌方武将

飞射　威力14　最强的弓骑系兵法，可狙击敌方武将

D、弩兵系兵法：弩兵系兵法对于野战较弱，但可对设施发动

齐射　威力7　弩兵强力间接攻击，可狙击敌方武将，可由修行学得

连射　威力10　比齐射更强的兵法，可狙击敌方武将

连弩　威力13　最强的弩兵系兵法，可狙击敌方武将

E、水军系兵法：配置学得水军系兵法的武将于部队中，便可以使用特殊的船只

艨艟　可编成"艨艟"，可以藉由修行而学得

楼船　可编成"楼船"

斗舰　可编成"斗舰"

F、攻城系兵法：配置学得攻城系兵法的武将于部队中，便可以编成攻城用阵形

井阑　可编成阵形"井阑"，可以藉由修行而学得

冲车　可编成阵形"冲车"

发石　可编成阵形"发石"

象兵　可编成阵形"象兵"

G、智略系兵法：配置学得智略系兵法的武将于部队中，可以发挥各式各样的效果

营造　建设费用可以变得较便宜，可以藉由修行而学得

石兵　可以建设石兵

破陷　不会掉入陷阱

看破　不会陷入溃败、混乱、无阵等状态，不会被伪报所欺

H、谋略系兵法：使敌方部队陷入异常状态的兵法。敌方部队一旦陷入异常，我方将较容易发动兵法连锁。熟练度、智力越高越容易成功

混乱　使敌方混乱，可以藉由修行而学得

陷阱　陷阱将依敌部队所在地形不同，而自动变换

穴陷　当敌方部队在"土"的地形上时发动

火陷　当敌方部队在"森"的地形上时发动

水陷　当敌方部队在"水"的地形上时发动

岩陷　当敌方部队所在地附近有"岩"的地形时发动

攻心　可让敌方部队士兵背叛，有时也可让敌方部队陷入"无阵"状态

幻术　当执行武将的谋略系兵法熟练度越高则越容易发动，可以带给敌方损害，使其混乱

I、策略系兵法：安抚友军，并使敌方士气下降。熟练度、智力越高越容易成功

辱骂　使敌方的士气下降，可以藉由修行而学得

鼓舞　使友军的士气上升

治疗　使友军的伤兵、武将恢复健康

妖术　执行武将的策略系兵法熟练度越高，则越容易发动，可使敌方部队受到损害，士气下降

J、其他兵法：利用特定的船，或是进入设施时便可使用的兵法或是特性

箭雨　走舸的兵法，强力的间接攻击，也可以狙击敌方武将

箭岚　楼船、斗舰的兵法，比箭雨更强力的兵法，也可以狙击敌方武将

强袭　艨艟的兵法，强力的直接攻击，亦可解救被敌方俘虏的武将

强攻　斗舰的兵法，比强袭更强力的兵法，亦可解救被敌方俘虏的武将

落石　于城塞中必可使用之特性，由设施上落石，给予敌军损害，也有可使用落石的特殊的都市或关卡

射台　于箭楼中必可使用之特性，弓箭的射程范围将变广，也有可使用射台的特殊的都市或关卡

狙击　若此攻击成功，可使敌方武将负伤。弩骑兵系的熟练度越高越容易发动

阵形

本作中的阵型概念加入了一些创新的要素，将阵型的概念和兵种、视野、机动力等各种数据结合在一起，不同的阵型还有一些特殊的功效。君主虽然不能直接进行指挥作战，但针对不同的对手，不同的攻击目标，选择合适的阵型及配置武将进行作战，才真正体现战略控制的手段。各阵型的外观、指数和费用等游戏中已有详细说明，不复赘言，下面简要介绍其特点。

A、一般阵型：任何人都可以组成的阵型

鱼鳞　容易发动步兵系兵法的速攻阵型

鹤翼　容易发动步兵系兵法，容易俘虏敌方武将的迎击用阵型

锥形　容易发动骑兵、弓骑兵系的兵法，容易引起兵法连锁，机动力佳，且可在各种情况下灵活运用

锋矢　容易发动骑兵系兵法，容易发动单挑对战的超级攻击阵型

雁形　容易发动弩兵系兵法，可做攻城战用的阵型

箕形　容易发动弩兵、弓骑兵系兵法及"狙击"效果，可做攻城战用阵型

长蛇　具有最强的机动性，为移动或奇袭用阵型。不过攻击力低

方圆　不易陷入异常状态，可降低士兵死亡率，可做守备和长期作战阵型

B、特殊阵型：需武将掌握特定兵法才能组成的阵形

井阑　对于设施的守兵，可以进行强力的间接攻击，布阵与锥形相同

发石　可对部队及工作物执行强力的间接攻击，布阵与锥形相同

冲车　对城壁的效果为最高，布阵与锥形相同

象兵　可在野战及攻城战中发挥其威力，对于步兵系兵法较弱，布阵与锥形相同

C、水上阵型：即"船"选项。部队欲编组楼船、艨艟、斗舰，需有学得该种船兵法的武将

走舸　即使没有学习水军的兵法也可以编成，可使用兵法"箭雨"

楼船　可在水上执行间接攻击，可使用兵法"箭岚"

艨艟　在水上的攻击力为最高，可使用兵法"强袭"

斗舰　攻守俱佳，在水上守备力为最高，可使用兵法"强攻"、"箭岚"

在阵型系统中，攻击力分为三种：对部队的攻击力、对设施中的守兵的攻击力、对设施的破坏力，要有针对性的进行分派。如果进攻野外的部队，当然就要选择对部队攻击力高的阵型，如果是去攻击城市或设施，而且兵力高过对方，对方城市或者设施中的士兵数量不多，最好是选择对守备兵伤害较大的阵型，这样，可以在不太损害城防的情况下，

将对城市的破坏减少到最小，便于占领后以最快速度恢复城市元气。如果城市里敌人兵力众多，就只能使用强力的攻城兵器来攻陷城市和城池。当然对城市的破坏是非常严重的，几乎能把城市的内政指数降低到初始状态甚至以下。

关于武将在阵形中位置的布置，一般越靠前的武将，触发兵法的机会越大，所以，请尽量在前排放置符合此阵型，且相关兵法熟练度高的武将。如果是一些容易触发单挑的阵型，那前排就必须尽量放置武力高的武将。如果弱将单挑失败的话，会严重影响士气。

宝物大全

宝物非常丰富，但不能通过购买获得，绝大部分是在探索中发现。就如何发现及在何地发现，列出全表，供参考。

注：历史武将自有宝物，不在此列出。

都市	地域	宝物	功能	备注
北平		野豆		
蓟		茶		
平原	高唐	老子	智力+10	
平原	高唐	诗经	智力+5	
平原	高唐	青铜瓷仓罐		
邺		魏公子兵法	统率+3	
邺		铜雀	武力+2	
邺		铜镜		
邺	常山	太平要术	智力+6 幻术	张角死后剧本
濮阳	襄垣	方天画戟	武力+8 突进	吕布死后剧本可发现
上党		[illegible]		
北海		船子	统率+3 [illegible]	
北海	琅琊	晏子春秋	政治+5	
北海	临淄	玉龙玫瑰		
北海	东武	司马法	统率+5 教唆	
北海	东武	管子	政治+8 齐射	
濮阳		吕氏春秋	政治+8	
濮阳	东平	左氏春秋	政治+10	
陈留		爪黄飞电	退却成功100%	
下邳		[illegible]略	统率+8	
下邳	定陶	论语	智力+8 攻心	
下邳	广陵	神兽镜		
下邳	琅琊	书经	智力+5	
小沛		史记	政治+10	
许昌		绝影	退却成功100%	仅第一剧本可得
许昌		罗浮香囊		
许昌	颍川	牛灯		
汝南		吴子	统率+5 威吓	
汝南		庄子	智力+8 冲车	
汝南	汝县	一步刀	武力+3	纪灵死后剧本
洛阳		周易阴符	政治+3 混乱	
洛阳		吕氏镜		
洛阳		七星宝刀	武力+10	王允死后剧本
洛阳		四民月令	政治+3	
洛阳		玉玺	声望+100 攻心	194年前及袁术死后
洛阳		九锡	政绩	
洛阳	河内	韩非子	政治+8	
洛阳	平阴	金缕玉衣		
洛阳	平阴	琴		
洛阳	弘农	战国策	政治+5 教唆	
长安		尉缭子	统率+5	
长安		古锭刀	武力+2	
长安		汉书	政治+5	
[illegible]		[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]+10	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]-8	
长安	[illegible]	飞龙[illegible]		
安定	五丈原	六韬	统率+8	
天水	陇西	李广弓	武力+5 齐射	
武威		[illegible]	退却成功100%	
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]		[illegible]	政治-2 [illegible]	
秣陵		[illegible]	统率+5 连射	
秣陵	丹阳	太平清领道		引发于吉事件
吴	曲阿	青囊书		引发华佗事件
会稽		[illegible]	政治+2 [illegible]	
柴桑	九江	[illegible]		
宛		[illegible]	治疗	
宛		[illegible]	武力+3	200年以后出现
襄阳		[illegible]	智力+5	
江陵		[illegible]	武力+8 [illegible]	
江陵	武陵	孙氏兵[illegible]	治疗	
江夏		[illegible]	退却成功100%	
汉中		[illegible]	政治-3	
梓潼	巴西	[illegible]	治疗	
成都		史记	智力-5	
成都	蜀郡	遁甲天书		引发左慈事件
江州	临江	山海经	智力+4 妖术	
江州		[illegible]	武力+2	

祭祀大全

探索是一个内涵丰富的指令，除了能发现武将和宝物以外，还能引发特殊的祭祀事件，并从中获利。但是必须注意：

1、祭祀回来后，会使某种基本能力+2，或获得一特殊技能。

2、去有些地点祭祀需要宝物，这些地方去一次便可成功。

3、增加基本能力对数值已经达到100的武将无效。

4、祭祀是要花钱的，1000金或1500金不等，早期缺钱就不需要去了。

祭祀地点	发生祭祀事件	增加能力及技能	备注
交趾	祭祀伏波将军(马援)	(奋斗)	
小沛	祭祀张良	智力+2 (消褐)	
官渡	官渡沙祭祀事件	(治疗)	
江陵	祭祀楚庄王	(石兵)	
江陵	祭祀养由基	武力+2 (飞射)	探索者带养由基弓
上党_长子	祭祀长平之战	(陷阱)	
上党_[illegible]	祭祀[illegible]之将	武力+2 (奋斗)	
邺	祭祀魏无忌	(教唆)	探索者带魏公子兵法
邺_白马	马陵之战	统率+2 (陷阱)	
寿春	祭祀淮南王刘安	(楼船)	探索者带淮南子
寿春_乌江	祭祀项羽	武力+2 (奋迅)	
洛阳	祭祀老子	智力+2 (破陷)	探索者带老子
北海_即墨	祭祀田单	(冲车)	
许昌_中牟县	祭祀子产	(石兵)	
安定_五丈原	祭祀太公望	(消褐)	
北海_临淄	祭祀管子	(齐射)	探索者带管子
濮阳_泰山	祭祀孔子	(冲车)	探索者带论语
长安	祭祀吕不韦	政治+2 (楼船)	探索者带吕氏春秋
长安_[illegible]	祭祀商鞅	(楼船)	探索者带商君书
天水_陇西	祭祀李广	武力+2 (飞射)	
长沙_汨罗	祭祀屈原	政治+2 (石兵)	

一般事件大全

1.义勇兵

内容：民众自愿组织军队效力

地点：自势力地域

条件：季节是春或秋；信望在一定值以上；实行武将所属势力兵士数未满两万。

结果：民众组成义勇兵要求加入，自势力兵士数增加。

2.贼归顺

内容：盗贼投诚加入我军

地点：无特定地域

条件：信望在一定值以下；实行武将所属军团持金及兵士数不是最大值；实行武将健康。

结果：可选择武力或和平解决，武力解决根据实行武将武力值决定成败，和平解决根据实行武将政治值决定成败，成功的话自势力兵士数增加。注意，在以下特定地域特定势力实行的话，兵士数会增加较多：寻阳(孙坚)，颍川(刘备)，金城(马超)，雁门(吕布)。

3.旅人求助

内容：应旅人的要求讨伐山贼

地点：无特定地域

条件：实行武将所属军团持金不足最大值；实行武将健康。

结果：可选择讨伐与否，讨伐成败根据实行武将统率值决定成败，成功可得到礼金，失败则武将重伤。

4.贿赂

内容：恶人或官员要求向自势力提供贿赂

地点：无特定地域

条件：信望在一定值以下。

结果：可选择接受或拒绝，接受的话资金增加，信望下降，如果拒绝，资金不变，信望上升。

5 要求金钱

内容：祢衡或左慈登场要求金钱

地点：无特定地域

条件：祢衡或左慈健在；实行武将所属军团持金3001以上；实行武将健康。

结果：可选择答应或处斩，如支付金钱，信望上升，如处斩，不需付钱，但信望下降。

6:旅行商人

内容：旅人请求准许买卖

地点：自势力地域

条件：信望在一定值以下。

结果：可选择承诺或要钱，承诺则信望上升，要钱则信望下降。

7.击败怪兽

内容：帮民众打败作恶的怪兽

地点：无特定地域

条件：信望在一定值以下；季节为夏或冬；实行武将所属军团持金不足最大值；实行武将健康。

结果：可选择武力或头脑解决，成功则资金上升，失败则实行武将重伤。

8.击败恶人

内容：解决恶霸

地点：自势力地域

条件：季节为夏或冬；信望在一定值以下。

结果：可选择武力解决、谈判解决或无视，成功则信望上升，失败或无视则信望下降。

9 击败盗贼

内容：打败盗贼

地点：自势力地域

条件：信望在一定值以下；实行武将所属军团持金2001以上；实行武将健康。

结果：可选择讨伐或怀柔，成功则信望上升，失败则实行武将重伤。

10.击败神兽

内容：打[illegible]

地点：西河、宛温、建安

条件：实行武将健康；到特定地域探索。

结果：可选择打斗或逃走，打斗胜利习得"奋斗"或"鼓舞"，能力上升，并可习得特定地域的一种兵法。失败的话会重伤，寿命缩短。如果逃走，事件不会发生。

地域	可习得兵法
西河	连弩、罠、教唆、妖术、幻术
宛温	连射、混乱、象兵、幻术、治疗
建安	楼船、罠、飞射、治疗、妖术

11.军事训练

内容：训练武将的兵法

地点：见下表

条件：其地域任何一处归属自势力，实行武将到该地域探索；实行武将在归地域的训练内容"熟练"未满600；实行武将所属军团兵士数10001以上；实行武将所属军团持金2501以上。

结果：使用金500开始训练，实行武将兵法熟练上升。

兵法	可触发地域
步兵	界桥、钜鹿、常山、即墨、朝歌、河南、官渡
弩兵	巫县、都安、汉寿、子午谷、陇西、永昌、且兰
骑兵	长坂、斜谷、雁门、太原、令居、狄道
弓骑	渔阳、易京、柳城、代县、昌黎、西河、长子
水军	鄱阳、九江、阜陵、建安、汉津、夏口、陆口、带方、安平
攻城	陈仓、上庸、宋县、泰山、任城、合肥、虎牢关
知识	东阿、定陶、淮阴、彭城、中牟、温县、河东、阳安
谋略	弘农、颍川、临淄、顿丘、琅邪、犍县、隆中、河内
策略	新城、临晋、五丈原、高县、乐城、石亭、平阳、河间

12.经济投资

内容：投资经济产业，获得收益

地点：见下表

条件：特定地域任何一处归属自势力；实行武将到归属地域探索；信望有一定值以上；实行武将所属军团持金1001以上；实行武将所属军团持金及兵粮为最大值以下。

结果：可投资交易，投资金上限为军团金总额20%，投资成败根据实行武将政治值而定，投资成功的话资金变为1.5倍，失败的话为投资金损失。如果处断，该地域再不会有交易事件。

投资项目	可触发地域
盐田	渔阳、昌黎、乐陵、东莱、东武、广陵、河东、西河、章安
织物	涿县、濮阳、东阿、江阳、梓潼、都安、江油
流通	邺、陈留、河内、宛、庐江、江夏、永安、许昌、洛阳
外贸	襄平、长安、酒泉、宣威、金城、南昌、交趾、南海
畜牧	代县、雁门、太原、襄垣、令居、武威、临晋、狄道
采矿	晋阳、定军山、阴平、陈仓、高昌、长沙、桂阳、江州、始新、丹阳
农场	顿丘、钜鹿、定陶、北海、下邳、天水、寿春、江陵、汉中
果园	朱提、且兰、宛温、台登、苍梧、合肥、南城、永昌

13、名士处罚

内容：与狂妄的名士们发生矛盾

地点：秣陵、襄阳、许昌、成都

条件：特定地域的人物健在；信望有一定值以上；实行武将健康。

结果：可选择容忍或处断，如果容忍，可习得特定地域一种兵法，信望上升。如果处断，名士死亡，实行武将重伤，寿命大幅缩短，信望下降。

地域	人物	可习得兵法
秣陵	于吉	混乱、斗舰、幻术、妖术
襄阳	华佗	破、教唆、治疗、心攻
许昌	祢衡	骂声、罠、造营、教唆
成都	左慈	石兵、混乱、幻术、妖术

14.女性访问

内容：从三国美女处学得兵法

地点：下邳、洛阳(蔡琰归还事件已发生或以第六及之后的剧本开始游戏)、秣陵和柴桑(孙策周瑜已娶二乔或以第四及之后得剧本开始，只能由孙策或孙权势力实行)。

条件：信望一定值以上，未到最大值1000；特定女性在特定地域健在；未习得特定兵法一个以上；到特定地域探索。

结果：

地域	人物	可习得兵法
秣陵	大乔	楼船、落雷、混乱、突破
柴桑	小乔	井兰、连弩、混乱、乱射
下邳	貂蝉	落石、连弩、混乱、乱射
洛阳	蔡琰	混乱、连射、混乱、投石

15、灾害

内容：探访地域遭受灾害（春干旱、夏洪水、秋歉收、冬疫病），民众要求援助。

地点：自势力地域

条件：信望在一定值以下；实行武将所属军团持金300以上，兵粮300以上。

结果：可选择施金、施粮或无视，施金支出最大480，武将政治高则支出少，信望上升；施粮支出最大720，武将智力高则支出少，信望上升，无视会降低信望。

史实事件大全

1、三顾之礼

地点：隆中

条件：史实模式，君主为刘备；徐庶、关羽、张飞为刘备势力配下武将；徐庶忠诚度96以上；隆中属於刘备势力；诸葛亮未被发现。

结果：事件发生后徐庶会表示发现诸葛亮，刘备到隆中"探索"会有动画，刘备再到隆中"探索"会再有动画，然后可以登用。如果徐庶发现诸葛亮一年内刘备仍未登用诸葛亮，之后诸葛亮可被其他势力登用。

2、山阳公

地点：河内

条件：汉室已消灭；汉室并非被自势力消灭；献帝健在；自势力信望700以上，制霸两个州以上；自势力君主官爵非皇帝或自势力乃刘氏势力（君主姓刘）。

结果：发现后汉皇帝山阳公刘协可选择"保护"或"处断"。如保护刘协，可获禅让汉朝帝位，信望与属下武将忠诚度上升，但是与其他刘姓（刘备，刘璋，刘焉等）势力关系恶化。如处断刘协，属下武将忠诚度下降，与其他势力关系恶化。

3、封禅

地点：泰山

条件：君主亲自探索；君主是皇帝。

结果：君主的四大指数会一起上升三到五点，自势力信望上升，属下武将忠诚大幅上升，但是本事件只发生一次。

4、蔡琰归还

地点：平阳

条件：时间为195年到207年以内；蔡琰健在；实行武将知力和政治不满100；自势力信望301以上，但未到最大值1000，实行武将所属军团持金3000以上。

结果：可选择是否接回蔡琰。如果接回，自势力信望及实行武将知力上升，有机会跟蔡琰学到新兵法，但是需花费金1000。反之就不能从匈奴接回蔡琰。

5、铜雀台

地点：邺

条件：实行武将不是君主；邺属于自势力；自势力持有"铜雀"；君主官爵是公以上，实行武将所属军团持金2500以上。

结果：可选择是否建设铜雀台。如果建设，自势力信望上升，但是花费金10000。

6、邪马台

地点：琅琊（下邳上方的空地）

条件：信望700以上；军师要有吉报才能触发。

结果：增加一个新蛮族势力：倭国。

7、连环计

地点：洛阳

条件：192年4月，董卓为君主；吕布、王允为其部下；王允持有女貂蝉。

结果：董卓死亡，吕布篡位。

8、五虎将军

地点：无限制

条件：关羽、张飞、赵云、黄忠、马超五人成为部下。

结果：信望上升，五人习得新技能。

9、二乔

地点：无限制

条件：剧本一，选孙策，占有庐江、秣陵、吴、会稽、柴桑。

结果：乔国老将大小乔许配给孙策、周瑜。

10、官渡之战

地点：官渡、白马

条件：200年4月上旬以后、剧本200年、1200年；曹操拥有官渡港；袁绍拥有白马港；许攸在袁绍方；曹操本人在官渡港，然后曹操方自袁绍方录用许攸成功。

结果：白马袁军士兵减少140，袁绍兵粮大减信望下降，曹操信望上升99。

11、赤壁之战

地点：陆口

条件：剧本207年，时间207年9月下；曹操率军攻打陆口港，周瑜就会率军抗敌，双方水面交锋3回合，引发特别剧情动画。

结果：曹操军损失惨重，周瑜军大获全胜，孙权信望上升，曹操信望下跌。

12、孙尚香

地点：无限制

条件：剧本五使用刘备；与孙权关系为信赖；信望低于250。

结果：孙尚香成为刘备部下，但忠诚度只有50。

13、汉中王

地点：无限制

条件：刘备是君主，信望大于600；拿下西蜀地区（汉中、成都、江州、梓潼、武陵）。

结果：刘备进位汉中王，即官位为王。

14、出师表

地点：成都

条件：剧本225年，时间225年10月，君主为刘禅，军师为诸葛亮，首都是成都；直接劝降孟获，统一益州，成都建设完成（收获收益民心耐久全满）。

结果：全国战意昂扬，诸葛亮教授全部武将兵法。

幻想事件大全

1、司马徽访问

内容：探访司马徽居所闲聊

地点：襄阳

条件：司马徽健在。但信望低时不会发生。

结果：司马徽门下武将（诸葛亮，庞统，徐庶，诸葛均，向朗，韩嵩，尹默）忠诚度及亲密度上升。

2、于吉华佗访问

内容：探访于吉华佗居所，获赠宝物

地点：于吉丹阳，华佗曲阿

条件：于吉华佗健在，并分别持有《太平清领道》及《青囊书》。但信望低时不会发生。

结果：获赠于吉所持《太平清领道》及华佗所持《青囊书》。

3、华佗治病

内容：华佗替负伤武将治疗

地点：无特别指定

条件：华佗健在而所属势力内有负伤武将。但以曹操探索时不会发生。

结果：经华佗治疗，所属武将全员健康变为"良"。

4、管辂访问

内容：探访管辂居所

地点：顿丘

条件：管辂健在。

结果：管辂表示探索武将需前往南山（延命事件条件）。

5、延命

内容：南斗北斗为探索武将延命

地点：杜阳

条件："管辂访问"事件已发生，探索武将所属军团持有金2500以上。

结果：花费金500，南斗北斗会为探索武将延命至最大值。

6、左慈第一

内容：左慈建议探索武将学习仙道

地点：峨嵋

条件：左慈健在并持有《遁甲天书》，探索武将所属军团持有金1500以上。

结果：承诺的话左慈会拿走金500而探索武将可得到《遁甲天书》，拒绝的话左慈也会拿走金100。

7、左慈第二

内容：左慈要求归还《遁甲天书》

地点：峨嵋

条件：左慈健在，探索武将持有《遁甲天书》及未习得"幻术"、"妖术"、"治疗""教唆"其中一项。

结果：承诺的话左慈会夺回《遁甲天书》，拒绝的话左慈会向探索武将传授"幻术"、"妖术"、"治疗""教唆"其中一项。

战略心得

A、先入为主：初期，地图上有很多空城，虽然内政指数都不高，但是多占领几座收益就非常不错了。只需派出一支兵力100人的军队，用移动力最高的长蛇阵迅速去攻占这些空城，这样一到财政结算的时候，就马上知道什么叫一夜暴富了。

B、恃强凌弱：如果要攻击的城市或者设施里的兵力不足两万，而我军有两万以上，又不想影响城市建设成果的话，可以考虑使用雁形、箕形、井阑等阵型，这些阵型都是主要杀伤士兵的。当然，这三者也是有区别的，必须有针对性的使用。如果手下武将的弓兵系能力强，但攻城能力不够高，就使用雁形；如果弓兵、弓骑系能力强，就使用箕形；如果武将攻城能力高，就应使用井阑。

C、强攻坚城：如敌人的城市或设施兵力非常强大，超过我军1.5倍以上，就只能采用强攻，借助强力的攻城武器对其防御工事进行破坏。而且，这也是一个蚁噬敌人兵力的战法。可以使用发石、冲车、象兵等攻城阵型，对敌人的城壁进行攻击，只要将敌人的城防降到最低。当然，一般来说，需要多使用几次计略一救援，因为进攻这样的城市，如果再遇到敌人发动几次弓兵系兵法的话，部队损失可是非常大的，所以必须多补充几次兵力才能拿下，直到城市被攻陷，而城市里所有的剩余部队就全归我军了，只要休息几个回合，众多的伤兵一恢复，军队就得到壮大了。

D、暗渡陈仓：如果去攻击一个城市的中途还有其他的势力，而且，这个势力是敌对关系的，这时，就要避免经过其主城，否则部队会被阻击。所以，在出兵的时，不能直接按照常规办法先选择进攻目标，而是要先指定部队移动到敌主城附近的一些要塞或设施，等部队到达后，再一步步的进行进行操作，避开敌人的重兵。比如：从濮阳攻击洛阳，使用常规的手段，必须先攻下虎牢关，但虎牢关有重兵把守，城高壁坚。为了避开它，可以先进军到官渡港，到达官渡后，将攻击的目标选择成为河东港，等部队到中途时，选择攻击洛阳旁边的孟津港，以最快的速度拿下孟津。下一个回合就可以直接进军洛阳了！一般来说，前面有险关重兵的情况下，敌主城兵力不会太多，这样，奇兵就能以最小的代价夺取敌人的重要城市。

E、步步为营：如果要远征去攻打一个城市，出兵前必须决定好阵型，一般来说，肯定不会是不擅长进攻的长蛇阵，而是其他攻城阵型，但如此一来部队移动力都比较慢，一旦被中途伏击的话，因本来不是野战阵型，损失肯定不小。所以，为了防止这样的情况发生，可直接派遣去攻城的大将使用建设指令，移动到距离敌人城市最近的区域去修建一个设施，这样一来，让最强悍的武将带足兵力用长蛇阵移动到那，移动力最高，时间上就节约了。而且一般来说，最好是修建"阵"，因为费用低，建筑时间快。设施完成后，稍微训练一下，就可以进行攻击了。为了增加胜利的砝码，还可以派出一到二名次等武将携带上万部队进驻设施，这样，就可以在距离敌人城市最近的地方对攻城部队进行救援。

F、御敌于外：在本作中，死守本城御敌的战法是非常不明智的。一次战争下来，内政指数被打得倒退一大截。所以，必须主动出击，在城外野战，击溃来犯之敌。首先，要清楚敌军团使用何种阵型，这样就知道其攻击力、防

水上的……是长距离，兵法在按……的特性产生。士兵数对水战的攻击力……为主，武将的……力为关键。在游戏中船只必须通过港口入口，再通过港口登陆，所以水战的情况一般出现的不多，而攻占港口的事时有发生。

另外切记，水路比陆路进攻快。在第一时期，各大势力都结成为期一年的"反董卓联盟"，这时就可以使用友国的港口。如果攻城部队进行远征的话，可以利用水路行进，就算一般的走船移动速度也有12，比起攻城部队只有9的机动力要快多了。

御力和移动速度，在此判断的基础上，估算好敌人达到城市的大致时间，根据这个时间，选择适当的时机进行出战。需要提醒的是，如果战争发生在我方的控制范围内（很容易分辨，地图上有红线框表示），我方的士气比较高，而且特别容易触发兵法的发动。所以，在敌人即将进入自己的控制范围内，我军开始进行出征，为了把握好这个机会，使两军相遇会战的地点是本方控制范围，有时可以在确认出兵的时间选择晚几天出发。这样，就正好能在自己的阵地上和敌相遇。而且，使用强大的步兵或者骑兵的野战攻击阵型，对于攻城阵型、不擅野战的敌军来说，肯定是毁灭性的打击。最后，记得在出征的时候选择"追击"，就能俘获敌人武将。

G、请君入瓮：其实此战法在前面叙述"军事—建设"的指令中已经明确提出来了，就是在敌人的附近修砦，故意放很少的兵力，引诱其来进攻，然后再集中优势兵力进行攻击，以达到消灭敌人有生力量的效果。这种战术多用于对付兵力众多的强敌。

H、雁过拔毛：邻近的君主间的战争一般可以不去理会。但有兴趣的话，不妨也进行一些小动作，攻击路过我方地域的部队，一可以削弱敌人实力，捕获其武将；二也提高出征部队的相关兵法熟练度；三在本土作战，士气高，兵法触发容易，损失也小。当然，主要目的还是捕获敌武将，或者自己登用，也可以利用外交敲诈一笔。而如果是敲诈金钱，根据君主的富有程度，500到1500金钱不等，在初期也是生财之道之一。

阵型心得

A、武将配置：如果兵力足够，而且有6员以上的猛将、智将可用，建议组成两支部队进行进攻，都选用合适的阵型，因为一些阵型最前列可以排三名武将，所以其实只要让前列排满就可以了。后列主要放置会使用三略（谋略、策略、智略）系兵法的武将来进行辅助。不要小看非战斗性兵法，其威力非常巨大，是不战而屈人之兵的最高兵法。特别是混乱、鼓舞等战术，非常好用。

B、兵法选择：在选择好出征的武将和阵型后，应该手动调整他们的主引导兵法，如果你的阵型是以弓兵系兵法为主的，记得选择武将主引导兵法的时候选择相同的，这样才能最方便的引发兵法连锁，一个武将触发兵法的时候，其他武将一起响应，威力极大。要引发兵法连锁，有几个隐含条件：第一，武将相关兵法熟练度高；第二，历史上最好是同一阵营的；第三，相性和性格接近。

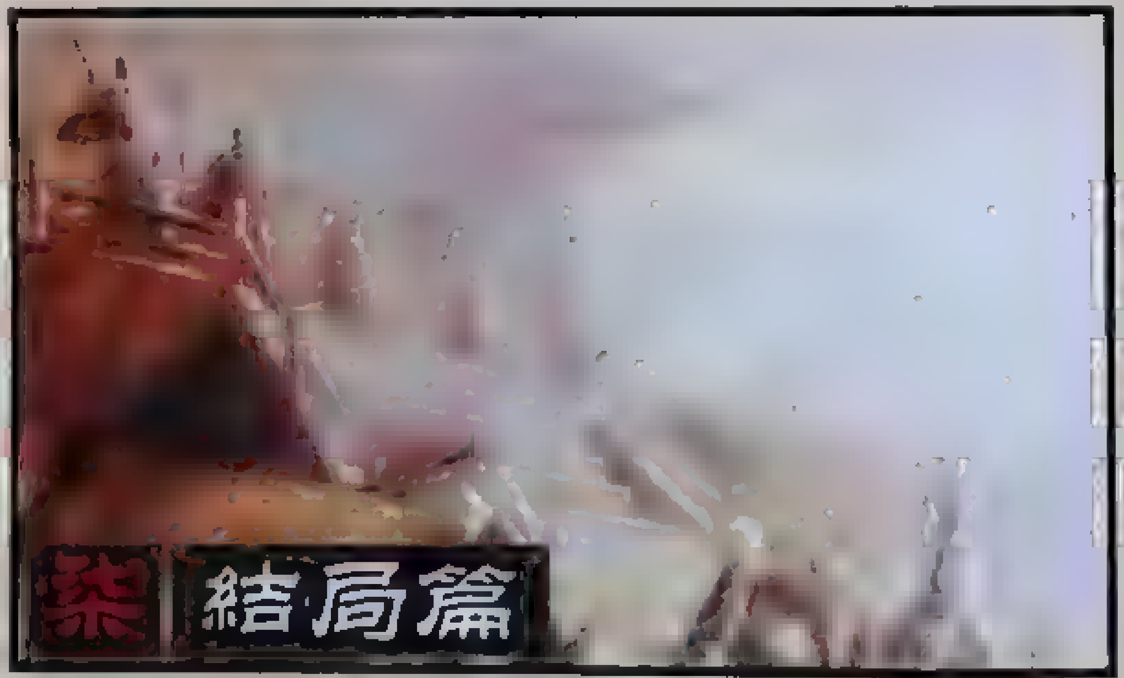
C、水战阵型：水陆作战有许多不同之处，掌握水军系兵法的武将当然能够发挥最大的战效，而一般不懂水军系兵法的武将也能打水仗，但只能选择最基本的船只走舸。陆地上的阵形和兵法在水上全都是没有用的，

蛮族心得

在本作中，共有乌丸、山越、羌、南蛮四大异族势力（另外还有隐藏的倭，利用在最东边的区域探索可发现之）。兵力非常强大，动辄几十万大军。但还是可以总结出攻打蛮族的两种方法：

A、兵力有余：在敌人城防不高，而本方兵力足够的前提下（一般来说十万兵力即可，每支部队应该有一万人以上），利用最强力的攻城武器，派出攻城战术最高的几员大将，最好是派两支部队，直接去打击蛮族的城防，不断的使用"救援"来补充损失的兵力，以最快的速度打下城防。城市被占领后，而蛮族的众多的剩余兵力也就归你所有了。

B、各个击破：蛮族城市防御坚固，自己兵力不足的情况下，去蛮族城市附近修建一阵，不断的引诱其来攻你的阵，一方面派人坚守本阵，一方面派野战极强的武将迎击，因为蛮族的武将没有官爵，所以带兵不多，单支部队都很好对付。一次次的将其彻底击溃，最后到双方兵力相差不大时再开始攻城。



本作能玩出很多不同的结局，结局的走向全凭玩家所能达成的条件。结局太多，不再一一列举，不过稍微透视一下的是：

A、水浒传武将导入剧情：选择"虚拟"模式，占领一半以上城市，玩家城市70%以上民心度在30以下，君主亲自去山东附近探索，则发现一些水浒武将。切记，水浒一百单八将一旦出世，就会散落分布到非玩家控制的城市里，所以对于一些能力极高的重要武将可要早些登用。

B、关于10大假想剧本：

游戏最开始的时候就有5个假想剧本，在任意一个一般剧本通关后，就会再增加5个IF剧本，一共十大假想剧本就完成了，有兴趣可以去尝试一下。

……主公把《王者之书》的最后一页翻过去了，他用一块镇纸小心的压住书的卷角，然后靠在椅子里，微闭上眼睛，长长舒了一口气。十几年来，在洛水河边，在汉中城楼，在赤壁大帐，我已经记不得主公是第几遍翻看这本书了。对我来说，他看书时的认真神态就和他在万军之前挥剑前进的英姿是一样的熟悉。

"主公……哦……陛下，百官和臣民已经在青琐门外等候了。"我轻轻的说。这时，耳边隐隐传来潮水一样的山呼声。

主公张开眼睛，看着我微笑道："嗯，好啊，那我们走！"■

文/枫红一刀流

巨大的浩劫，使曾经繁荣而富庶的人类文明毁于一旦，唯留下荒芜的行星和遗弃的废墟，整个星系被无边的黑暗所包围，了无生机。人类的幸存者们被迫退居到"先驱号"里——这艘栖息着宇宙中各种流浪民族的飞船是如此的庞大，我们简直可以把它看作一颗行星。但是，对于人类来说，"先驱号"的统治者——痛主似乎并不是一个善良的主人，它有一个不为人知的计划——一项精密的研究，为了这项研究，它到处拘捕无辜的人类，用于人体实验。于是，一部分人类逃脱出来，在飞船一个阴暗的角落里建立了反抗基地。

与人类同在飞船上的，还有擅于运用精神力量的民族塞提拉人（Scintilla），他们垂涎于宿主的技术和知识，以自己的精神能量做为交换，慢慢地成为宿主的爪牙。另一种智慧生物虫族则拥有超强的繁殖能力和克隆技术，是宿主的贸易伙伴，也是维持势力均衡的一股力量。据说，原来在先驱号上还生活着瑞杰尔德族人，却不知何时突然销声匿迹了，它们的灭亡或许也与宿主的实验有关…

注意：游戏中有金钱的概念，以Uan为单位，从敌人尸体和储物柜里都可搜集到，积累一定的金钱后可在基地向商人奥纳（Ona）买武器装备，而在战场上拾到的装备也能卖给他。由于柜子和敌人身上掉落的物品是随机的，攻略对此不再注明。各场景还有一些储藏柜（Stash），如果身上物品栏被占满，可将东西存放到里面，回到基地后再从储藏柜里取回来，类似于银行通存通兑的功能。在战场能拾到一些电子芯片，将它装配到武器和装甲上，能得到特别的附加效果，相当于Diablo里的宝石。

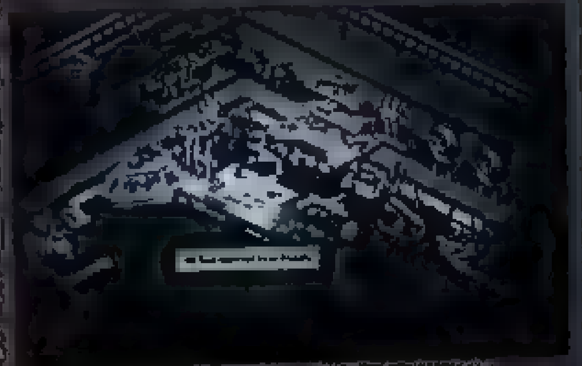
玩家可从人类、机器人和外星人中选择主角，每个角色所接到的任务和演绎的剧情将会有所不同。名字可由玩家自己设定，为了方便大家阅读，笔者分别给他们取名为罗伯特（Robert，人类）、肖恩（Sean，机器人）和雪莉（Shirley，外星人，MM），攻略中的分歧剧情会标注A、B或C，分别表示罗伯特、肖恩或雪莉的剧情路线，没有标注部分则表示三条路线剧情一致。

任务一（A）：机器部件

我的名字叫罗伯特，人类的最后一批幸存者。为了重建消失的人类文明，反抗军在先驱号上与凶猛的怪物和机甲兵展开殊死的战斗。这些家伙不知是什么人创造出来的，不过随着战争的步伐，一切的秘密都将展现在眼前。

在起始基地与托沃斯（Torvus）谈话，得知飞船上的各个区域都由传送站所联系，站到上面选择目的地就可迅速抵达。不过，传送站有安全保护程式，一旦发生危险，会自动取消传送功能，在某些情况下里并不能保证我随时返回基地。现在他正在修复机器人助手，手头尚缺一个机器部件，我的任务是去寻找它。

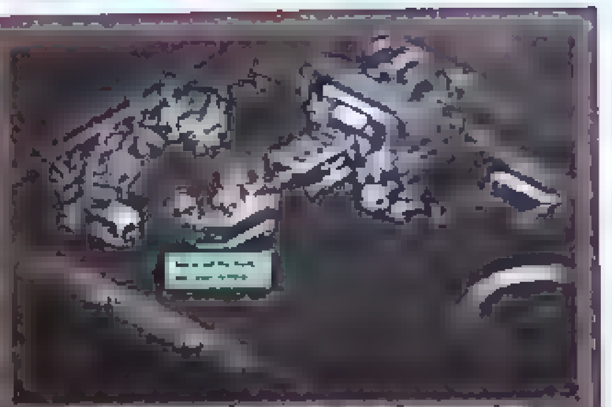
由传送站来到昂提斯B区，在起始点不远处有两只铁柜，在里面找到一个记事本（Dars Data Card），点击右键可阅读上面的信息，一个叫达尔斯的人在抱怨奥纳卖给他垃圾装备，由于脉冲装置出现故障而死于非命。往右边走遇到七只手舞砍刀的士兵。打开一道铁门往北走，杀掉几名敌人往东行进，往南走靠墙找到两只卷帘柜（Toll top），从里面找到那只机器部件，继续往南在末端找到另一个传送站，由此返回基地。


奥纳是个军火商人，唯利是图的家伙

任务一（B）：预言

我是肖恩，机器与人的合成体。经由托沃斯博士的改造，我拥有了钢铁的躯体，同时也有了人类布克的思想意识，如果叔叔威克知道内情，会不会大吃一惊呢？

自从迁徙到第九庇护所之后，发生了许多怪事，其中一件就是塞提拉人的诡异行动。他们全副武装，如临大敌，看起来马上要展开什么行动。于是托沃斯派我前去调查这件事。临行前他向我提起塞提拉族人的先知，他



可能知道……[illegible]……位先知……[illegible]……我需要找到……的事件，从中了解事件的大概。……一台……可（Omnec）的机器人，我的任务是要取得奥姆尼可的数据芯片。

与托沃斯交谈后，我来到……上……方向，然后由传送站到达塞提拉族控制中心，一路往东前进，在东北找到一只储藏柜，在北边过桥……可开到3层，上面找到那台超级电脑奥姆尼可，先用左边的电脑关掉电源，在右边的电脑上拿到数据芯片。

任务一（C）：白骨森森

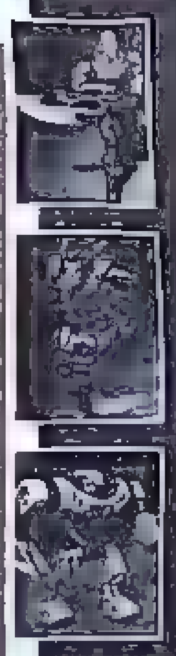
记忆中不知今夕何夕，暗无天日的先驱者上，永远没有快乐和宁静可言，尤其是蕾莎和佛先后离开后，基地里人们的表情更加阴郁和沉闷，看来需要我尽快来调节一下气氛了。

我走上前正准备和托沃斯聊几句，不想这老家伙一脸焦急的模样，这基地的医药补给快用完了，联系到的人类药商如今也下落不明，因此他要我去虫族基地夺取一些药物回来。来到虫族繁育基地（Breeding Pits），往北方杀去，沿路遇到一些紫色的爬虫，地上尸骨遍地，一片阴森可怖的景象。在箱子里拿到一些绷带和药剂后，回到基地向托沃斯讲述所看到的一切，他陷入沉思之中，看来是在推断那些尸骨的来源。

任务二（A、C）：智能灭虫器

将东西交给托沃斯，得到250Uan报酬，然后去找商人奥纳谈话，他认为不久后智能灭虫器将奇货可居，让我去帮他弄一些过来。我拿到了前往敌人仓储区的密码，来到仓储区后，打开铁门进去，在东北边遇到大批的敌兵，逐一引到空旷处诱杀，脉冲地雷对机器人有特效，建议在宽广处放置地雷来炸。过几道小桥来到断崖处，用左侧的控制台接通桥梁，在西行进还有一处断崖，过去后在西北方行进到达一个有玻璃窗和显示屏的房间，在东北角的柜子里找到灭虫器。右边的大门不要打开进去，里面是敌人的休息室，有强大的火力防守。按原路退回，由传送站返回基地。

将灭虫器交给奥纳得到950Uan，他说这并非完整的灭虫器，看来是出了什么岔子。我又拿到敌人兵营的密码，前往兵营继续寻找灭虫器的零件。来到兵营，先在小桥上放置地雷，再将敌人引过来射杀。往东过桥到达一处平台，南北各有一座小桥，每一端都有四只箱子，拿光里面的物品往东穿过一道铁门，往东北会遇到大队的敌兵，敌人纷纷从休眠装置上走下来，这时我马上往回跑，等他们分散后再慢慢逐个消灭。走过休眠装置往前，到达走廊尽头，穿过两道铁门沿走廊南行，拐角处有一个储藏柜，将多出的东西存放一部分，接着继续往东北杀回去，在尽头的房间找到一座眼球形状的装置，用电脑将它的电源关闭，在房间尽头有一台传输机，由此进入步兵司令部。在司令部遇到司令官，因为房间里有两座炮塔，所以建议将司令官引到门外消灭，不停要移形换位投弹射杀，然后进屋移到角落，逐个摧毁中央的炮塔。在附近搜索，可一无所获，只好由尽头的传送站回到基地。



任务二（B）：失踪的队员

[illegible]……Pho……一大笔钱……[illegible]……一份研究报告……看起来……威克（Wik）询问，他对此人有关于佛的线索。

任务三：幻影危机

与奥纳交谈得知威克的来历，或许能从这家伙身上获取有用的信息。由传送站来到威克的家，这是一处肮脏的垃圾场，在屋里看到威克躲在一堆破烂中，他说看到了可怕的景象，佛被敌人的特攻队所伏击，他请我从敌人的牢狱中把佛救出来。

继续前行，到垃圾场与席勒斯（Silus）谈话，由尽头的传送站来到垃圾处理场，往前行看到地上满是敌人的尸体，地上流淌着恶心的绿色血液，看来是有人比我先到一步了。在前干掉几名特攻队员，利用传输机进入特攻队营地，这里并没有找到佛的踪影，但找到了另一座传输机，由它进入到特攻队司令部，在尽头的房间消灭两座炮塔，在中央与电脑对话，它答应帮助我解开前面传送站的密码，并且会在前方的路途中继续帮助我，这真是一个奇怪的电脑。

蜷缩在垃圾场中的威克……

来到特攻队的外部舰板（Vantir Provost Outer Deck），进门后遇到投掷光弹的履带机器人，一看它投弹，就要迅速躲开一段距离，因为炸弹的攻击范围还很大，在这里搜索一遍，没发现什么新线索，回到垃圾场去找威克谈话，他向我描述所看到的奇异景象，并说他只有吃无忧果才能重现这些幻象，看来才能找到佛的下落，因此我必须再去找一些无忧果来。

由传送站来到低部通道，沿着迂回的走廊杀进去，路上遇到一些地牢，在北部一个房间内看到墙上爬满了繁茂植物，正中央是一台电脑，再次与电脑交谈，它要求我不要将无忧果给威克吃，因为威克只不过是依赖于这种毒果而已。电脑自称是它制造了无忧果，比飞船里的任何人都要了解它，当我问及详情时，它又突然中断了联系。

回去将无忧果给威克吃掉，他说一切都太晚了，他看到敌兵正要处决佛。再与席勒斯交谈，我说以后再也不能把无忧果给威克吃了，看来这东西真的会害他。

任务四：先知钥匙

由传送站来到飞船边缘通道（Bowel Outskirts），在T型路口有一台电脑，它警告我要看住威克，不要由此前行，前方的无忧果会杀死他的。我于是称这个古怪的思想为"笑脸"，正如屏幕上的符号那样，看起来笑脸真的想帮助我，不过我还不清楚它的真正目的。沿着电脑后面的路径前行，在广场上果真遇到敌军，他们正打算处决佛。将他们杀死后，与虚弱的佛交谈，他提到一把重要的先知钥匙，可以开启监狱的大门，他已为托沃斯找到了它，不过现在已被敌军夺走。我不知道托沃斯为何要寻找这把钥匙，这钥匙背后究竟有着什么样的秘密？

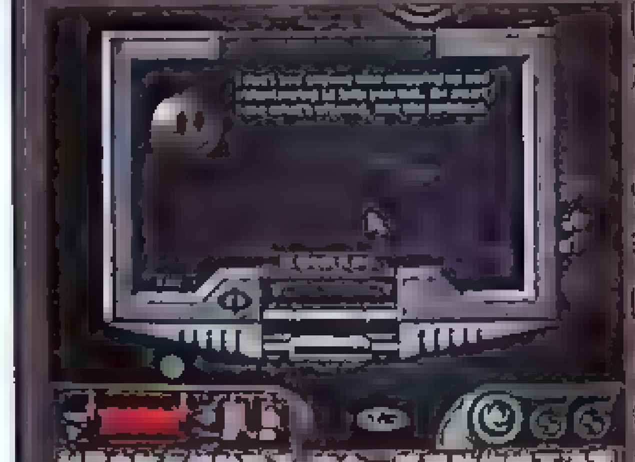
回到基地找蕾莎（Leisha）说话，当她听到佛去逝的消息，却没有表现出过份悲伤的神情。她说目前有更多的凶险等着我们，一些怪物正在……通道……[illegible]……，因此要在这些怪物……飞船中有一部分塞提拉人正在逃……的消息。与托沃斯……先知钥匙的……[illegible]……，不知佛在临死前向敌人……，……已……安全之所，寻找新的栖息地已成刻不容缓的事情。

任务五（A、B）：意识转移模块

来到上层边缘通道，在走廊上与笑脸对话，得知那把钥匙关联到飞船的控制权，谁得到它就能决定整个飞船的命运。先知已被塞提拉人的领袖弗兰德（Farade）囚禁起来，但依照塞提拉人不能互相残杀的原则，先知还没有性命之虞。但是，弗兰德早已不是真正意义上的领袖，而是宿主任意摆布的傀儡。最后，笑脸说必须将钥匙从敌人手中夺回来。

沿通道继续前行，过桥后在平台上遇到一队敌兵，其间还有一只圆形浮动的装置，打碎它拿到意识转移模块（Consciousness Transfer Module D），带着它返回基地，先与蕾莎对话，再去找托沃斯，他说这个模块只有两只插脚，他需要的是有三只插脚那种，向他讨价还价可得400Uan报酬。

来到敌军的军械库，过桥后一路往南方杀过去，在尽头房间的柜子里找到模块B，这只正好有三只插脚，希望是托沃斯所需要的吧。回去将东西交给托沃斯并拿到报酬，然后他讲述了宿主与塞提拉之间的交易，塞提拉人将自己的精神力量出卖给宿主，以换取生存的机会，他们的精神力量因此越来越弱（主角为……时没有寻找三插脚模块的剧情）。



利用电脑与笑脸联系，它会一路帮助……

与蕾莎交谈，得到前往实验基地的密码，传闻那里有新型的机器人被制造出来，据推断正是俘获佛的那种机器人——动作迅猛火力强劲的家伙。为了博取美人的垂青，用我英雄的气概去吸引她，我爽快地答应动身赶往敌人的实验基地，摧毁那个厉害的角色。

任务五（C）：盗取数据卡

到上层边缘通道，在走廊上与笑脸对话，沿通道继续前行，过桥后在平台上遇到一队敌兵，其间还有一只圆形浮动的装置，打碎它拿到意识转移模块。回到基地先找蕾莎谈话，然后将模块交给托沃斯，这时他提起尸骨的事情，推测那些白骨可能是失踪已久的杰瑞霍尔德（Jared s Hold）的遗体，为了求证这件事，他要我前往敌军控制中心去盗取中央电脑奥姆尼可的数据卡。

由传送站到达塞提拉族控制中心，往东北方向杀过去，找到一只储藏柜后往北过桥，上斜坡找到那台超级电脑奥姆尼可，先关掉电源，在右边的电脑上拿到数据芯片。

任务六：机器人实验基地

来到基地外围往右走，会遇到厉害的漫步者机器人，发出的红色光束有断筋裂骨之力，先将附近的精英机甲兵杀掉，利用漫步者发射的间隙左右晃动，果断地用枪刀射击。越过长桥往北行进，穿过三道铁门到达一间蔽室，利用里面的传输机来到安全检查站。

进入铁门会触发动画，里面聚集着大队敌兵，这时要谨慎前行，将敌兵逐个引到门外去杀掉。穿过第三道门又找到一台传输机，用它来到装备工厂第八车间。利用旁边的电脑与笑脸交谈一下，匆匆数语，这家伙又消失了，临别时它说要送我一件什么礼物。往西边过铁桥，当进入有两座金属铭牌的大门时，工厂发生巨烈的震动，从里面跑出数只格斗机器人，这些家伙没有装备武器，只能近身搏斗，这时迅速跑动回身射击，或者躲到传输机的右侧格斗，因为这里只容一只机器人走进来。

穿过几间厂房有一只储藏柜，往南过桥找到一片废墟，废墟中间有坠落的一架穿梭机残骸，在其间找到一只奇特的装置，尽管我不知道它是什么，我想托沃斯或许能认识它。往西过桥又穿过几间厂房，经过一番厮杀找到一台电脑，与笑脸交谈，才知道那件东西就是要找的先知钥匙，是它利用干扰电脑系统的方法使那架穿梭机坠毁的，真是令人惊叹的攻击方式。

由尽头的传送站离开第八车间，来到实验基地，首先到两侧清除那座电子炮塔，往南找到一个黄金色的机器人，它就是佛在临死前提到的那种机器人，攻击速度极快，将它摧毁后返回基地复命。

任务七：迁徙

在基地将先知钥匙给托沃斯看过，托沃斯决定亲自妥善保管这枚钥匙，接下来的工作就是基地的迁徙，为此要找到新的栖息地，他要我到塞提拉控制的区域边界去，寻找一块僻静而安全的地方来作为我们的新家。

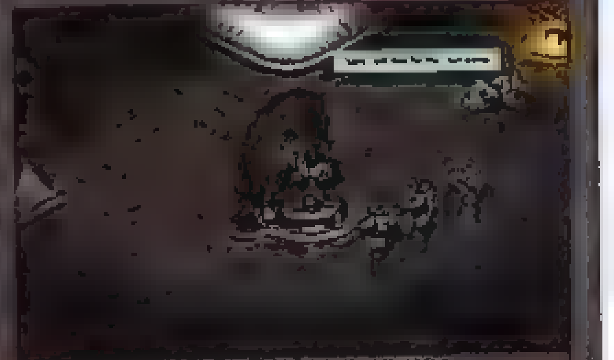
与蕾莎提到摧毁新型机器人的事，她为终于替佛报仇而露出欣慰的表情，不过当我提出与她建立亲密关系的时候，她又顾左右而言他，一句"头痛"就把我给打发了。

到塞提拉所控制区域的外围地带，先在箱子里找到解毒药，往前面的地上发现了一些怪物的尸体，这时将解毒药装备上，往前遇到一群蓝色的爬虫，它们喷出有毒质的液体朝我攻击，状况不妙，还是脚底抹油吧。

回到基地将那边的情况作了汇报，托沃斯说要按应急计划行动，所有人员往第九庇护所撤离，那是外部空间的一处基地，至于那边什么状况谁也不清楚，接下来调查的事又非我莫属了。在这里有两项选择，一个是去档案库，一个是往联接通道，两个任务大同小异，都是寻找一些数据卡。

任务八：档案库

来到档案库往北，遇见一只球形的机械体，注意要保持距离，它是自杀式炸弹机器人，爆炸会产生大面积的冲击波。炸毁炮塔后看到有三道铁门，先进入右侧的门，能找到六只记事本，里面有两只是讲述传送站的，一只是关于塞提拉部族的报告书，另有三只是加密的文字。进入中间的门冲到里面找到一个传送站，越过它分别由柜子里找到三只记事本，一只记述着……掌握的钻探技术，第二只记载着第九庇护所的环境，不过内文是经过加密的，第三只是一份调查报告书。将所有的文件找齐后回到基地，把东西交给托沃斯后，他连声叫好，由信息显现第九庇护所并没有被敌军攻毁，不过在迁徙之前还得前往探视一番。



在一处广场遇到敌军正在处决佛

任务九：监狱

前往庇护所需要新的传送密码，在托沃斯的授意下我决定前往宿主统治下的监狱，那里的审判官可能掌握着所需的密码。再找蕾莎谈话，得知监狱守卫森严，要找到特别的方法或增加火力才能突入，选择前者会到达营养储备区，破坏敌人的补给设备，选后者则会到达敌人的军械库搜寻适手的武器，在迷宫中可找到大量的装备，里面有各式的武器装备，挑适手的拿吧，装备不下的可存到储藏柜里留着变卖。来到营养储备区（Sporganism Vats），在桥上遇到手挥砍刀的装甲武士，他们行动较慢又不能远程攻击，引到开阔处用开枪就行了。到尽头找到一只吸

球形状的巨大容器，用电脑将里面的液体全部排放掉，再由传送站来到监狱的外围地带。

笑脸：谁能得到先知钥匙，谁就能决定先驱号的命运。

将营养液排放掉的话，这里遇到的敌人都是很脆弱的，寻常火力也很容易应付。左右两侧第二间屋子不要进去，里面敌人的火力很强大。往北过桥杀过去，由尽头的传输机来到另一区域，在一间密室里找到很多台座，上面置放着各种族类的骨骼标本，希望我不会加入它们的行列。往左边屋子里找到审判官，将他杀死后拿到第九庇护所的传送密码。

任务十：第九庇护所

回基地找蕾莎看过那张密码卡，然后由传送站赶往第九庇护所。出来后是一片荒漠地带，忽闻一阵扑翅声呼啸而来，一群飞虫将我团团围住，边跑边杀，终于找到另一边的传送站，来到一条狭长的峡谷，在路上仍然有大批的飞虫和怪物，路上还有一些倒僵的人类尸骨。由峡谷尽头的传送站到达庇护所的基地外围，一路杀戮小虫，在南方找到斜坡进入基地，沿着迂回的通道在一处空地上找到两只巨大的虫族运输车，用两边的控制台分别杀死容器的虫子。来到昂提斯矿山区域，在庞大的迷宫一路往东南方向行进，由尽头的另一个传送站回到基地。注意在基地和矿区各有两个传送站，其间还须拿掉三个茧蛹，将几个发电塔关闭掉，因为它好象是基地内虫怪的能量来源，然后回到基地才能触发新的剧情，否则托沃斯和蕾莎不会与我对话。

在基地将所看到的一切向托沃斯汇报，托沃斯也说起我走后基地发生的事情，有一些吸血怪物由水源入侵到这里，我答应前去探看一下。与蕾莎谈话得到提示，新的栖息地须小而安全，易于防御又不乏食物和水源。于是我由传送站来到第九庇护所的盆地区域，在尽头找到一处有水源的地方，看起来这里是不错的栖居之地。

任务十一（A）：再造人

托沃斯得知找到水源的消息，很是高兴，不过他向我坦白，他要修复的机器人根本就不是什么助手，而是把威克侄子布克的意识转移在机器人身上（其实就是三号主角机器人肖恩），如今机器人已经失踪，我的任务是尽快把它寻找回来。

来到垃圾场找席勒斯谈话，他对机器人的下落一无所知，再找威克谈话，他说机器人已被一只罕见的怪物吃掉了，于是从他手上得到另一垃圾场的传送密码。由传送站到达垃圾场的底层，在南部绕过去到达起始点的正西方，找到一只气囊似的白色怪物，杀死它得到机器人的部件，是一个酷似威克的缩小头颅。

任务十一（B）：探视

根据托沃斯对先知预言的研究，得知在这艘飞船上塞提拉人创造了辉煌文明，但在宿主的铁拳下毁于一旦，宿主与塞提拉人保持着力量的平衡，在先驱号上互为依存。在唏嘘感慨之余，他决定把这段故事写出来，不让它湮灭在历史的长河之中。

为了给佛报仇，我单挑这只金装机甲人

接着听他说叔叔威克的病情不妙，最好在迁徙之前去探望一下。我从他手中拿到一段传送密码，他要我进入紫色怪物的巢穴寻找一只球囊。

任务十一（C）：人脑实验

回到基地，将找到水源的消息向托沃斯作了汇报，在这期间他致力于研究奥姆尼可的数据资料，从中得到一条可怖的信息：怪物们正在实验室运送四十只人类大脑，不知又在搞什么的鬼实验，幕后主持此事的家伙叫塔瑟斯（Tarsus）。

来到实验室外围，在迷宫往北方行进找到显示着人脑资料的三维成像仪，打碎墙上的装置拾到一张数据卡。回去将数据卡交给托沃斯查看，得知虫族正在克隆人类的大脑，以此向宿主换取金钱资源。

任务十二（A.C）：紫色半翅虫巢穴

回去见托沃斯，得知威克身体有恙，于是去垃圾场看望他，结果从他手中拿到一段传送密码，他要我进入紫色怪物的巢穴寻找一只球囊，看他有气无力的样子，我没有深问，只有照做。

各种骨骼标本，希望我不会加入它们的行列

由传送站来到一处实验室的外部，往北行进在路上找到一部电脑与笑脸交谈，得知先驱号抵达这座行星的时候，塞提拉人的先知曾预见到部族未来的出路，他们的庇难所并非是先驱号，这里的宿主和部族领袖都对他们下了诚言的圈套，他也正是因为这样而被监禁。沿通道继续北行，遇到一座圆形旋转装置将它关闭，往北到达一处半翅虫衍生的庭院，往东方杀过去找到出口，往迷宫的南方挺进，在末端找到一部传输机，由此进入实验室内部。

往北方绕过去穿过一条通道，在路上利用电脑再次与笑脸联系，当我问起他的身份时，他说在离此遥远的一颗行星上，那里的海洋中有一种巨大的海蛇，那种海蛇有着充满智慧的头脑，通常人们叫它们做奥姆（Om），它们被宿主以毒品麻醉，用于解答各种复杂的问题，后来，它们觉醒并开始反抗。笑脸就是先驱号上被宿主所麻醉的一颗海蛇头脑，宿主意识到它的觉醒，非常害怕失去它，因为没有它就没有了正确的判断和解答。

笑脸再次消失，我沿着电脑后面的通道继续前行，迷宫中紫虫密布，凶险万分，但为了解答心中的疑惑，我勇往直前。在迷宫的深处看到一只硕大的紫色怪物被绑缚在实验台上，我跑上前由正中的台座上拿到一只球囊（Sacculum），返回垃圾场将它交给威克。

任务十二（B）：紫色半翅虫巢穴

由传送站来到一处实验室的外部，往北行进在路上找到一部电脑与笑脸交谈，继续往北部行进，在路上利用电脑再次与笑脸联系，拿到另一组传送密码，并得知先知被囚在实验室拷问。往迷宫的南方挺进，在末端找到一部传输机，由此进入刑讯室内部。

在刑讯室内部找到笑脸所说的那名先知，没等我上前相救，她就被怪物杀掉了。往北走过去，用电脑与笑脸联系，它说在给我密码的时候她还活着，没想到虫怪会这么快解决她。

在这只恶心白虫的脑液里找到布克的记忆芯片

由传输机来到实验室内部，利用路上的电脑找笑脸谈话，得知一些它的身世背景。我沿着电脑后面的通道继续前行，在迷宫的深处看到一只硕大的紫色怪物被绑缚在实验台上，我跑上前由正中的台座上拿到一只球囊，返回垃圾场将它交给威克。

任务十三：茧蛹

回到基地听从托沃斯的安排，准备在迁徙时毁掉先驱号，利用先前找到的先知钥匙破坏这里的所有传送网络，使整座飞船陷入瘫痪。下面的任务是潜入敌人基地盗取一只茧蛹，用它将那把钥匙腐蚀掉。

来到基地外围，往迷宫东侧绕到中央找到一部传输机，由此进入孵化中心，往迷宫的东北方行进，找到一条通往南方的狭长通道，里面是个庞大的迷宫，往南边的通道走找到出路，在尽头找到一部传输机和一部电脑。用电脑与笑脸交谈，当问及它为什么选上我时，它说所有人都在利用我，奥纳利用我赚取金钱，威克利用我拿取忘忧果，蕾莎利用我给佛复仇，托沃斯利用我寻找新的栖息地，因为我是所有人的希望。接着提起它与宿主之间的约定，如果它能杀死塞提拉先知的话，它将获得永生的自由。

插入腐蚀的钥匙，先知从牢笼中挣脱

由传输机来到孵化中心内部，往前走不远看到一只茧蛹从一株植物的球囊里坠落下来，它正是我所寻找的，不过一场与塔瑟斯（Tarsus）的战斗也开始了。杀掉它后，往东找到传输机来到先驱号的底层甲板，往北走找到电脑与笑脸交谈，它要求我帮忙杀掉它，它早就不指望能赢得与宿主之间的赌局，不过是一路引我前来杀掉它，以结束它所承受的无边痛楚。

沿着迷宫的曲径前行，找到传输机到达奥姆密室的外围，往西行在两个金属台座上遇到两只紫色巨大飞虫（Croton），杀掉它们后朝东北方绕过去找到传输机来到奥姆密室，我举枪射中了那个盛装着奥姆的容器，从此电脑中的笑脸消失了，被人称做奥姆的睿智大脑也死亡了。

任务十四：先知之狱

回到基地将茧蛹交给托沃斯，他用这东西将那把先知钥匙腐蚀了，然后把钥匙交给我，让我赶到塞提拉的监狱破坏那座控制装置，临行前嘱咐，当钥匙插入正确位置时，这座飞船立刻开始毁灭，同时被监禁的先知也会摆脱束缚，因此我逃走的时间很是紧迫，其间还会有未知的变数，一切都看我的运气如何了。

拿起桌子上已被腐蚀的先知钥匙，由传送站来到塞提拉控制区域，在基地外围找到传送站到达底部通道（Lower Bowels），先往迷宫的东北方走，在一片空地找到一个控制台，用它接通基地的电源，这时往西走有两座桥梁可以连通了。往北过桥遇到两只巨大的金色装甲人，往东走找到传送站来到气闸入口（Airlock），这里又是庞大的迷宫，往东北方向探索，当地面发生剧烈震动时，说明离出口不远了，由传送站可到达塞提拉军械库或监狱外。

由监狱外围往东北方向行进，找到一座传送站到达监狱内部，再往南部绕过去杀到一间牢房，东北不远处有一个控制台，将钥匙插入时后面的机械启动，先知从里面出现。它的火力异常厉害，要保持距离并小心它的冲击波，且战且退将它引到两侧的电井处杀掉。

任务十五（A）：决战宿主

飞船开始崩塌，我连忙赶回基地找托沃斯谈话，不料这个老家伙不肯离开，因为他的机器人助手不见了。助手是由于佛的死而感到悲伤，不知什么时候从基地溜出去的，或许它是想让托沃斯塑造它那样来给佛塑造一个钢铁身躯吧。由此推测，它是赶往佛死去的地点，试图寻回他的尸体。赶到塞提拉的基地，在当初佛被处决的地点，看到机器人助手正在那边张望，这时两只巨大的机器兵出现毁掉了它。我上前将机器兵杀掉，从地上拿起了意识转移模块。回到基地将模块交给托沃斯，他决定等到第九庇护所再重装助手。

接下来到垃圾场通知威克和席勒斯离开的消息，结果在那里发现两人的尸体，杀掉两只宿主所派的银甲机器人，我连忙赶回到基地报告这个不幸的消息。在离开飞船之前，我决定前去决战宿主，以他的鲜血来祭奠死去人们的灵魂，虽然托沃斯拼命地劝阻，还是无法改变我的意愿。当我加入到这个组织，在开始是以佣兵的身份来赚取报酬，但这段生涯让我体会到人们之间的亲情和关怀，休戚与共的战友情谊，目睹朋友们一个个地离去，怎不令人肝肠寸断？宿主必须接受审判，必须为此付出血的代价，既使玉石俱焚也在所不惜。

拿到密码后进入宿主所控辖的区域，我在枪林弹雨中奔跑厮杀，将无限的悲愤渲泄在战斗之中。最后来到宿主的密室，在机械的运转中我看到了宿主的面容，奋起全身的力量挥舞枪刃朝它冲去……经过惨烈的交锋，宿主终于倒在了我的脚下，这就是我所经历的一切，我踏着尸体与鲜血冲突决荡，一直到先驱号的尽头，面对我的良知和恐惧，还有无尽的怪物和痛楚，不过这些都已结束，变得没有意义了。我将面对一个未来，湛蓝的天空，温暖的沙滩，还有朋友的等待……

任务十五（B）：决战宿主

回到基地，托沃斯决定立刻撤离飞船，派我赶快去通知席勒斯和叔叔威克，当我来到垃圾场时却看到触目惊心的一幕，席勒斯和叔叔全部遇难，一个被钉在钢管上，一个被抛尸水道里，杀掉两只银甲机器人，我怀着悲愤的心情返回基地。

与宿主的最后决战

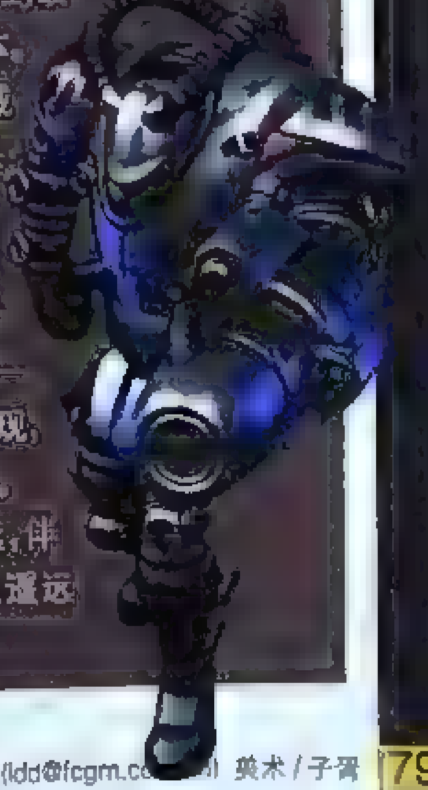
与托沃斯交谈后，我决定前去会会先驱号的主宰——宿主。亲人和战友一个个离我而去，让我体会到难以割舍的同袍之谊，还有压抑在胸臆间的巨大悲痛，为此，我必须揪出幕后的真凶，讨还这笔血债。

来到宿主密室外围，这里是塞提拉族人占据之地，在剧烈的震动中往北方绕过去，广场上聚集了大批的塞提拉人，他们在弗兰德的率领下朝我发动攻击。这些家伙只擅长近战，只要持续地快跑就可以越过广场，将他们甩到后面了。由传送站来到密室外，经过一番厮杀穿过重重迷宫，最后终于见到了宿主，一只巨大的机甲怪物。一场紧张而惨烈的激战终于结束，宿主一声惨叫轰然倒在我的脚边。我的一生在先驱号上渡过了大半的时光，经历了种种的磨难和失败，而此刻我却品尝到了胜利的滋味。宿主被打败，先驱号在我的脚下不断地战栗着，现在是离去的时候了……

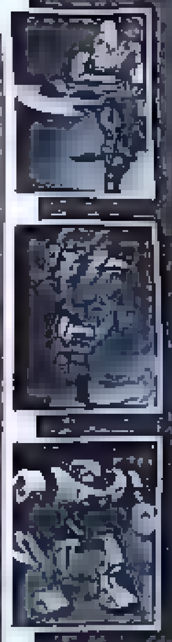
任务十五（C）：决战宿主

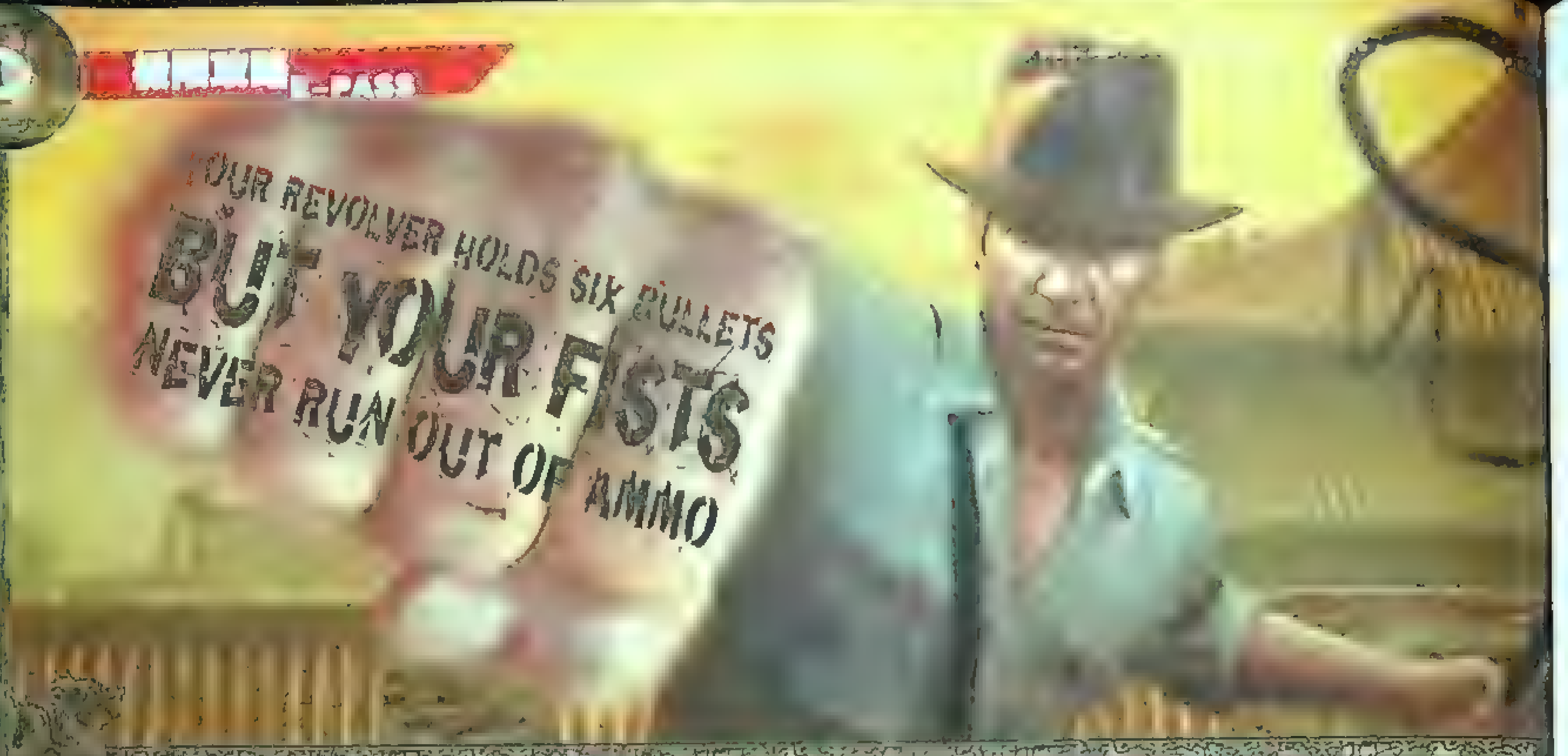
回到基地，从托沃斯那里得到有关两名孩童的信息，杰瑞霍尔德部族仅存的两名儿童，目前就在不远处的敌军控制区域，在撤离飞船之前我务必要将他们找到并带他们回来。结果当我赶到敌军储存库的时候，在试管中找到了两名孩子的尸体。

赶回基地找托沃斯谈话，然后到垃圾场通知威克和席勒斯离开，结果在那里发现两人的尸体，杀掉两只机器人后回到基地找托沃斯谈话，我决定不随基地成员撤离，只身前去决战先驱号的宿主。想起陆续死去的人们，我的心中一股悲愤的洪流不可歇地在胸腔中涌动。经过一路奔波杀戮，终于在一间密室里找到了全副武装的宿主，将他打倒后才发现，原来他的血是红色的，所有敌人血液中唯一的红色。



在我的印象里，假日和阳光总是那么地遥远，伴随着宿主的倒下，先驱号的毁灭，假日不再那么遥远了，或许明天就是……■





印第安纳·琼斯Ⅵ
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
完全寻宝指南

文/大漠奇侠

1935年，正值二战前夕，纳粹德国不只放眼欧洲，还同样觊觎着世界各地的宝藏，而在纳粹触手所及之处，也总有与之勾结的暗流。这些阴谋者们也许真的可能得逞，如果不是因为印第安纳·琼斯恰好在亚洲的一次冒险……

第一章 锡兰（Ceylon）

1.失落城市之门：向前翻过山坡来到河畔，走进瀑布掩映的洞穴，可找到游戏中隐藏的第一件宝藏伦巴寺神像（Idol of Ramba Vihara）。穿越拱门进入废墟，到左边可用水壶（Canteen）取得补血用的泉水，然后爬到高处房间找到砍刀（Machete）。回到地面上用刀劈开藤蔓遮蔽的门，用鞭子荡过大坑，滑下斜坡。

2.猎人营地：在右边用刀劈断绳索放下箱子，跳到底层。干掉一个猎人后来到院子里，收拾掉篝火旁的敌人，利用鞭子摆荡来到上层。打碎小箱子让旁边的大箱子坠到下层，得到宝藏2大乘佛面具（Mahavatu Mask）。回到上层进入淹水的废墟，游过对岸，沿着两侧平台用绳索荡进高处入口。途中从猎人手中夺得猎枪（Shotgun）。在大厅高处扳下龙头开关，走进大门。

3.古道：越过钉坑进入庭院，干掉周围敌人后沿左边断续的平台前进，途中抓住墙上的突起横移，最后进入一片塔林，注意到尽头墙面上裂痕四布。这时塔中冒出一股敌人，清除他们后在塔内找到定时炸弹（Demo Charge），炸开先前的石墙。

4.遗忘的宫殿：打开石门将有一场遭遇战。肃清敌人后沿入口右边的断壁爬到上层，跳过柱子进入石屋。下到底层，打开藤条遮蔽的门。从右边的平台上到高处，在石室中找到宝藏3尼甘布港遗物（Port Negombo Relic）。回到下面，抓住藤蔓爬上高墙。沿着石道前行，前滚翻[Q]躲避墙上的毒针，并绕开松动的地板。

5.河畔：前方是一片钉板地面，观察钉子出现的规律躲开它们。楼上大厅里埋伏着敌人，干掉他们后即可开启宫殿大门。琼斯试着走过峡谷的破桥，结果掉进了河里。迅速爬上附近的浅滩，用骷髅头（Skull）引开游弋的鲨鱼，向附近浅滩游去，最后沿水中平台进入宫殿。扳下两个开关，跳进水池。

6.女神河宫殿：从女神像大厅浮出水面，上岸后扳动开关降下高处的牢笼，通过它抵达大厅一侧的高台。沿这条路进入另一个大厅，拉下开关即可打开女神嘴里的石门。

7.神殿：沿瀑布边的石阶找到躺着骷髅的铁板，踩下铁板降下巨石，利用它来到高处。这时门那边传来人声，琼斯正要探听，却不慎滑进水里。上岸后沿着梯子爬到户外，利用绳索达到先前探听时的大厅，乘坐铁笼可进入高层的圆形大厅，注意路上埋伏的敌人。

8.无声守护者：这一区域有大量的守护蝙蝠，只要不踩到它们附近的石砖就不会遭到攻击，必要时可以用骷髅吸引它们的注意力。

9.库鲁瓦图雕刻：宝藏在水中央的岛屿上，可惜现在拿不到。先用骷髅引开水中的巨鲨，然后迅速游进左边的洞口，放下水闸把追来的巨鲨囚禁起来。找到龙头开关并按下放出铁牢和锁链，利用它们找到第二个龙头开关，如此直到启动第四个开关，宝藏才重新浮出水面。从水下洞口游出去，在鲨鱼赶到前上岸。岸上有伙强人想坐收渔利，可惜打错了算盘。

第二章 布拉格（Prague）

1.城门：两位不速之客马歇尔·凯（Marshall Kai）和梅影（Mei Ying）向琼斯求助，从纳粹手中拯救中国的珍宝。于是琼斯星夜赶往布拉格。城堡的守卫不严，通过缺口爬上城墙，然后沿铁索回到地面。下到河边，利用排水管和钢索到达河对岸，进入城堡。

2.地牢：沿着楼梯向下，经过钉板、斧阵，找到并扳下一个开关。进入打开的红色门，在尽头跳起落到对面，在侧面的房间拉机关。回到外面，落进高处的窗口，干掉三个纳粹后来到一个老鼠滋生的大厅。厅内有三个机关，利用它们可打开另一侧高处的门。

3.庭院：院子里将出现大量的纳粹，所以要悄悄潜入大门口的卡车处拿到冲锋枪（MP-40）和炸弹。消灭敌人后炸开水井跳下，从瀑布处上岸，扳机关开启暗道。

4.大厅：下楼进入餐厅，从右首上楼，利用吊灯荡到另一侧阳台。一伙纳粹正在大厅聚会，贴墙横移到另一端拉开关，用吊灯将他们砸死。收拾战利品后回到高处，通过铁索荡到右侧大阳台，收拾台球室里的纳粹，在窗边桌子上找到钥匙。回大厅，从地毯交叉处的门进入图书馆。

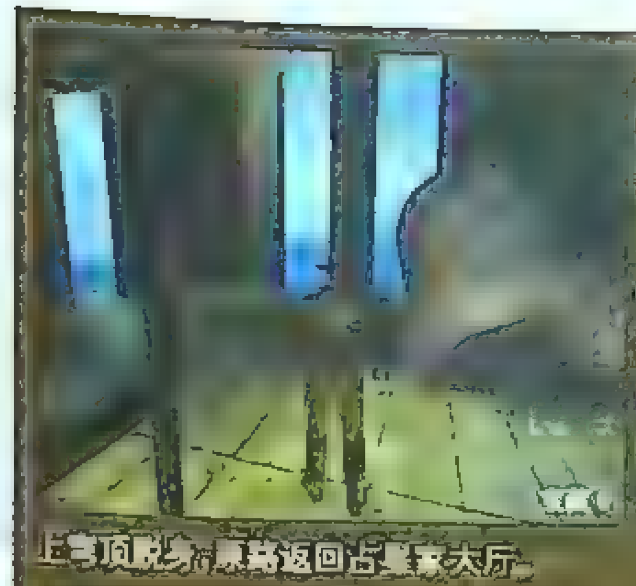
5.图书馆：沿着平台攀爬和横移抵达三楼，最后沿梯子可到达图书馆顶层。启动机关后，在二楼可取得一本书（Book），把它放进三楼凹室的书架里开启密室，找到城堡地图。回到外面进入三楼有红色窗帘的小间，可取得宝藏4来比瑟奖章（Medallion of Libuse）。

6.占星家之钟之一：拿到大厅中央的王冠（Crown）后迅速滚翻通过关闭中的石门。拉开关，将王冠献给占卜者，地面将升起大钟的控制杆。观察有牛头图案的门，调节钟面外圈为金牛座，指针为月Ⅳ日Ⅱ，木门应声打开。

7.司令部：沿梯子爬上仓库屋顶，琼斯发现有黑衣人在监视自己的行踪。沿着墙边横移到塔楼脚下，爬到高处攀上铁索，踢碎下面的彩色玻璃进入塔楼。往右通过梯子翻过另一座塔楼，从天窗跳进陈列室，拿到断剑（Broken Sword）。此时出现大量敌人，躲躲闪闪，坐滑索回到仓库，并原路回到占星家大厅。

8.占星家之钟之二：将断剑献给占卜者。观察剑斩蝎子的图案，调节外圈星座到蝎子座，指针为月Ⅲ日Ⅻ，打开那座门。

9.天文台：从塔楼出来立刻爬上左边的壁架，横移绕到塔楼后方跳进对面高塔，取得宝藏5斯托乔夫碎片（Stochov Fragment）。返回，顺



着沿路的矮平台、梯子和铁索抵达天文台脚下。从左边荡到天文台下层进入。在楼上找到铁杆（Level Handle）启动楼下的机械，打开天文台穹顶。上楼在猎户座围板前取得织女星卷轴（Vega's Manifesto）。这时一群纳粹企图破门而入，爬上穹顶脱身，原路返回占星家大厅。

10.占星家之钟之三：将卷轴献给占卜者。观察武士持剑的图案，调节外圈到双子座，指针为月Ⅺ日Ⅵ，进入对应的门。

11.织女星塔：一路上以跳跃为主，当琼斯抵达有两只大钟的塔楼时，从那只毁坏大钟的缝隙里跳下去，得到宝藏6辛特甘面具（Cstergen Mask）。坐电梯到顶楼，冒险乘着滑翔机抵达织女塔。取得灵魂水晶（Soul Crystal）后周围释放出毒气。赶快上三层，用鞭子荡起来踢碎玻璃脱险。

12.占星家之钟之四：将水晶献给占卜者。调节外圈到天秤座，指针为月Ⅹ日Ⅹ，进入本章最后的决战。

13.实验室：纳粹炮制的怪物终结者出笼了，对付它要用绿色的药剂。先趁怪物攻击的间隙用烧瓶中的药水掷向它。等它发狂后，拾起地上的铁管（Metal Pipe），在怪物举手蓄力时趁机攻击，如此四五次后即可制服它。琼斯拾起地上的龙之碎片（Dragon Shard）准备脱身，结果被毒气熏倒，上次差点葬身鱼腹的冯·贝克（Von Beck）又出现了，这次他可没让琼斯逃走。

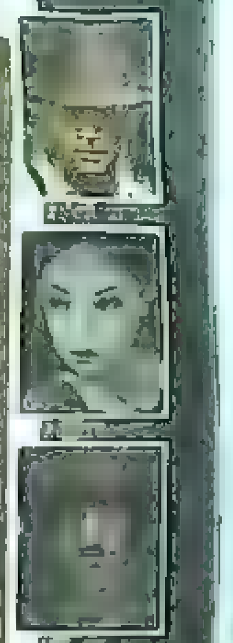
第三章 伊斯坦布尔（Istanbul）

1.脱狱：黑衣人梅影搭救了琼斯。自由以后下到建筑底层，在右边仓库找回自己的背包。回到开阔地，利用电线荡到另一侧高处，向前制服机枪手后，用机枪消灭剩下的武士。在海滨广场上梅影也会赶来相助（不过她的御风术却也不怎么厉害）。消灭敌人后通过塔楼内外的脚手架抵达高处的清真寺。过关前从左边跳下去，绕过穹顶，找到取水处和宝藏7皮尔·里斯手稿（Piri Reis Manuscript）。

2.清真寺之谜之一：纳粹将寺中挖的千疮百孔，一定在找什么。左转进通道，利用鞭子荡过缺口和斜坡。贴墙移到左边，消灭敌人后取得一些装备。往前进入有水的大厅，找到低处的平台，跑跳荡进前方低处的通道。右边有一伙纳粹，也有不少装备，找到炸弹炸开通道尽头的门。

3.清真寺之谜之二：径直往前跑，在缺口处前滚翻进入密室，找到宝藏8土耳其图章（Ottoman Seal）。出来后沿房间四角的脚手架跳跃，最后从高处荡进小通道，倒挂落到喷泉大厅。干掉纳粹后乘电梯上楼到大型塔吊跟前。去控制室把石像人头吊到大坑上方，然后爬上吊臂荡到石像上。琼斯正在为自己的潇洒动作得意，不知哪里来的纳粹动了一下拉杆，让他掉了下去……

4.沉没的宫殿：上岸后找到氧气瓶（Oxygen Tank）重新下水，沿左边游进小洞穴上岸，从小屋里找到地



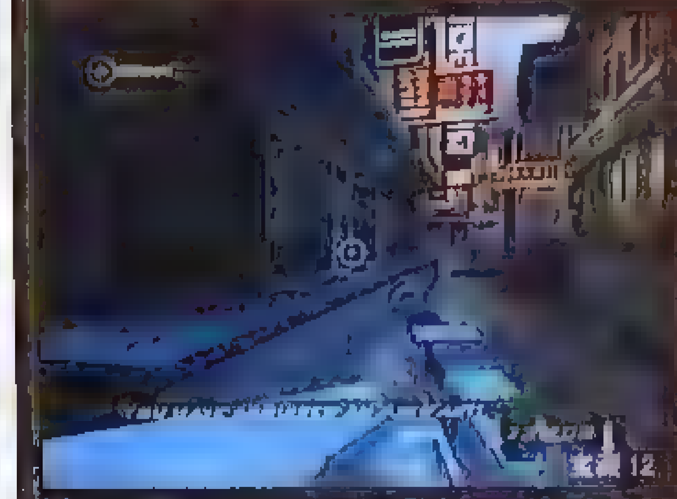
图和渔叉后从附近下水，在海底找到炸弹和砍刀。重回开始时的大厅，把一根柱子炸断锁桥，沿路来到上层，抵达塔吊附近。用鞭子荡到吊起的箱子上，用砍刀斩断绳索，找到宝藏 9 得洛斯石碑（Delian Proclamation）。用塔吊重新吊起石像头，在右边墙上撞出通道。

5.海神之门：通过攀爬跳跃来到第一个废墟的上层，在一个被砸死的士兵旁找到酒之硬币（Wine Coin）。下水游到第二个废墟群，在一侧篝火旁取得炸弹。分别炸开倾倒的柱子附近以及水下的一块墙壁，得到神矛硬币（Trident Coin）和海马硬币（Seahorse Coin）。进入篝火旁的通道，最后来到山中的石洞。在水底找到海妖硬币（Kraken Coin），用四枚硬币开门。

6.海王坠落：下水游到右边的房间关阀门，回到大厅就能通过海神的矛荡到大厅另一端。到雕像后面调查，收拾掉水中的蛙人，取得炸弹。炸裂雕像的腿和脚，最后爬到海神胸后奋力一踢，终于把水底砸出一个大洞。

7.海妖巢穴：上岸拿到超级渔叉和炸弹。下水先消灭掉四散的水母，然后离远瞄准[C]海妖的眼睛射击，等它缩回巢穴，迅速到附近柱子上安放炸弹。如此炸掉四根柱子后，倒塌的巨石会把海妖砸死。当琼斯拿到海妖镇守的宝物时，梅影适时出现了。

第四章 香港（Hong Kong）



1.金莲夜总会之一：琼斯和梅影的会面被意料之中的打断了，看来这都是凯搞的鬼。在大厅干掉数名武士后从一旁小门出去，沿梯子爬到舞台上层，发现梅影正与人恶斗。一直爬上舞台顶层扳动开关，然后从另一侧下楼，在二楼一个包厢找到宝藏 10 太极面具（Tai-Tsu Mask），然后到大厅扳开关拉开幕布。干掉一个拿毛瑟枪的侍者，从后台上层离开。

2.金莲夜总会之二：有枪就好办了，一路杀到地下室，发现梅影被擒。收拾掉匪徒之后，在更衣室里找到宝藏 11 龙山雕像（Longshan Idol）。从大门离开。

3.香港街道之一：梅影被绑上汽车，琼斯正无计可施，吴汉（Wu Han）“开”着黄包车前来助阵。注意在关卡中部打中左边一个木箱，系统将提示发现一个宝藏（12）。

4.香港街道之二：抵御更多的敌人后抵达码头（吴汉真是个超人啊），梅影被纳粹带走，吴汉则带领琼斯漂洋过海去纳粹的秘密基地。

第五章 蓬莱礁湖（Peng Lai Lagoon）

1.礁湖的秘密之一：沿梯子上岸找到氧气瓶和渔叉，下水后在失事的潜艇中找到炸弹，炸开由另一个蛙人把守的石墙。从破口游出水面，进入山中小庙。

2.礁湖的秘密之二：往前找到炸弹炸开左边有裂缝的墙，得到宝藏 13

三彩盘（Sancai Plate）。出来用重机枪消灭寺中的大群纳粹，通过山洞来到上一关的湖畔。坐电梯到铁塔顶层，再乘滑索抵达塔吊附近，到控制室将水中的平台高高吊起，通过吊臂和这个平台抵达高处入口。

3.铁十字：这一区域要避免被敌人发现，若被发现尽量在拉警报前就打死他们，否则会引出防化兵，很难对付，且只有全部消灭他们才能过关。当遇到第一个警报器时进右侧的门，楼上可取得宝藏 14《史记》（Sima Qian Shi）。

4.潜艇基地之一：前面的岗哨无法通过。琼斯选择右边的门进入，沿二楼的走廊来到户外。楼下又有一场使用机枪的攻防战，肃清敌人后经卡车爬进旁边的值班室，拉开关开启通气孔。

5.潜艇基地之二：进入基地后先去右边扳开关移动吊臂。然后从左边荡到基地的另一侧。在楼上房间找到通行证（Security Pass），在楼下更衣室找到纳粹军服。再次利用鞭子摆荡，这次落到一层，在角落木箱里找到宝藏 15 龙江碑（Tablet of Longjiang）。沿潜艇边的浮桥离开。

第六章 蓬莱山（Peng Lai Mountains）

1.捷径：不要靠近德国人以免被认出。在左边值班室拉开关打开仓库，从那里爬上屋顶。从另一个通风口下去可得到宝藏 16 招魔圈（Zhao Mo Rhyton）。在屋顶扳两个开关，就可以荡到对面的通风口。通风道是个很简单的迷宫，注意别掉到深坑里就可以了。

2.渗透：到右侧缆车控制室拉开关，发现没有电源。控制室下方的墙角可找到宝藏 17 贵贱卷轴（Gui Jian Scroll）。经过缆车到山洞另一侧，找到第二个开关关闭风扇，经过通风道抵达发电室。沿铁桥右侧进入发电机控制室，拉下开关，然后消灭发电机组中埋伏的敌人，找到最后的开关启动缆车电源。原路返回乘缆车出发。

3.高空历险：在汇车时跳上第二辆缆车，干掉两个德军后将引来大批敌机空袭，用缆车上的重机枪击毁飞机，一直撑到漫长旅程的终点。

4.空军基地：这一区域基本上是战斗。肃清开始的敌人后扳开关进入仓库。上楼，利用左侧的箱子爬进铁皮屋的屋顶。沿铁皮屋进入大仓库的上层。右边角落木箱里有宝藏 18 长安石（Changan Stone）。经过天桥进入铁门。

5.险象环生：向左沿天桥来到尽头，用机枪击毁正在起飞的敌人。再用鞭子荡到另一侧天桥上，到尽头乘电梯来到底层缆车站。启动机关叫来缆车，行进中到车顶抵御德军空袭。

第七章 黑龍寨（Black Dragon Fortress）

1.山寨：从左侧爬上屋顶，在尽头落下，干掉一个拿红缨枪的家丁（这服装，我晕啊）进屋，用楼上的箱子把地板砸出大洞，摆荡过桥。沿墙上的

平台和藤蔓攀爬，从墙壁破损处飞进屋内。在此处向外斜跳抓住藤蔓爬到高处，找到宝藏 19 康巴鲁面具（Mask of Cambaluc）。返回刚才房间爬到高处，重新来到外面，最终爬上城墙。沿楼梯向下，在桥边的房间拉开关冲开水闸，然后在附近房间拉开关将水流截止，荡进桥边的下水道。

2.兵临城下：上岸后在院子正中的石台上找到宝藏 20 齐国石碑（Qi Marble Stela）。在一侧的仓库里找到炸弹，然后从另一侧脚手架爬上屋顶，用鞭子荡过高楼，在另一侧的墙上安放炸药。

3.风雨楼：通过平台间跳跃和摆荡最终抵达高处的环廊。把一堆石块清除，乘电梯上楼。途中跳进凹间可得到宝藏 21 元乡雕塑（Yuan Xiang）。

4.营救：终于找到了梅影的关押地，但救人前先要领教冯氏姐妹的飞腿和铁扇。击败她们后，琼斯又不慎落入陷阱。

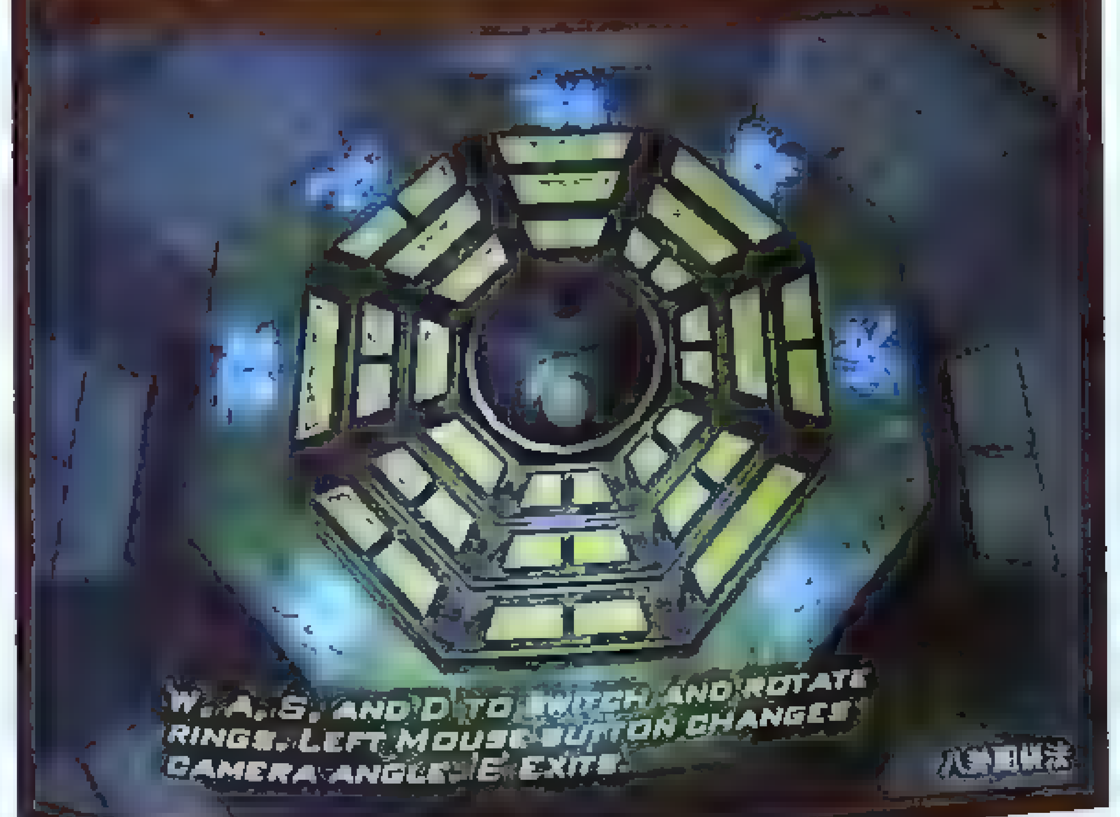
第八章 空天寺（Temple of Kong Tien）

1.瞬中坠落：这一区域基本上都在不断的下滑中，途中注意躲避毒箭和火舌。在琼斯滑落到第四个斜坡的末端时，记得踢碎前方的木板，可得到宝藏 22 汝窑盘（Yuyao Pan）。

2.地宫：地宫里开始出现僵尸武士，它们对火器免疫，所以要用刀枪来应付。经过两道墓门后进入主室，用锣槌敲锣掉进陷阱，取得蓝火炬（Blue Torch）。进入前面的八卦厅，现进震、癸之间的门，在这一区域依次点亮代表乾、坤、震、癸四卦的香炉，在一凹间内得到宝藏 23 辽宁面具（Liaoning Mianjin），之后原路返回八卦处。

3.龙爪：进入没任何标志的门，在石桥尽头点燃兑、艮两炉。返回石桥时要用火炬点亮变红色的石块，如果你有机会站到从门口数第四块石头上则开启了本关的宝藏。再进震、坎之间的门点燃最后两个香炉（用火炬照亮影子桥），回到大厅将八卦图案拼好，最后得到一只飞镖（Pa Cheng）。从震、癸之间的门返回上一关的主室，路上用飞镖攻击僵尸，并趁机消灭黄色的幽灵。在主室一侧的石狮子旁取得宝藏 24 河南碑（Henan Bei）。

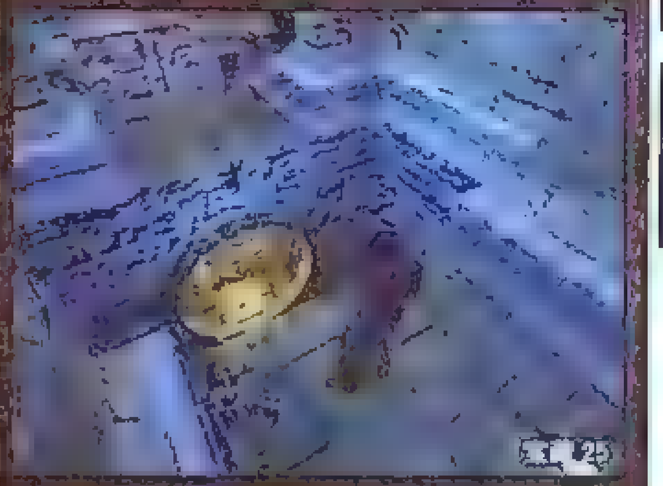
4.空天的阴影：凯穿着始皇帝的衣服正在作法，可惜被琼斯给搅了，而



八卦图解法

梅影也意外变成魔女。用飞镖攻击，趁她放出光束后喘息时击中她，即可击碎脱离保护的龙珠。打碎三个龙珠，梅影就恢复如初了。

第九章 皇陵（The Emperor's Tomb）



1.秦始皇陵：在墓道尽头转动铜柱，从脚下的陷阱里爬上来后进打开的门。荡过吐火的深坑从铜柱旁出来，进入另一个开启的墓道。用骷髅吸引水晶球的光束，趁机跃过深坑。途中在一深坑中可找到宝藏 25 商代雕像（Shang Statuette）。再次从铜柱旁出来，进入主墓道。

2.看不见的凶险：解决入口处的武士后，手持上一章结尾得到的梦镜（Mirror of Dreams）照亮前进，躲过石墙和钉板，沿大坑中的隐形平台到达开关处。进入有铜车马的墓室后又有一场恶战。别忘了中途在一侧的凹室中找到宝藏 26《秦律》（Qin Lawbook）。

3.丧钟：开始的战斗后将有两尊兵马俑复生。消灭俯身在上面的鬼魂后红漆大门就会打开。进门后立刻用梦镜照亮爬上身后的隐形梯子，得到宝藏 27 翡翠流波板（Jade Liubo Board）。往前进入有编钟的大厅，要记住每次动画演示时的乐谱，然后依样画瓢即可。

4.冯·贝克的复仇：跳过一个大坑，琼斯的老仇家冯·贝克开着钻岩机来了。转身沿着沟壑纵横的墓道赶快跑吧！要有心理准备，这是最困难的关卡之一，如果你不能熟悉琼斯蹩脚的操作尤为如此。

第十章 地府（The Netherworld）

1.柱群：琼斯的目的地是远处的高楼，而这一旅程同样艰难。首先要消灭附近的蓝色幽灵，释放被它们护住的铜柱，然后转动铜柱升起前方的平台。在跳过前应该试转一次看清每个平台起、降的顺序。以同样方法越过一组组柱群。到达最后一组柱群时，荡到附近的孤岛上取得宝藏 28 高氏面具（Gao Burial Mask）。返回主线，在取得上个宝藏途径的灯笼旁爬上一隐蔽的平台，找到宝藏 29 戟盘（Halberd Plate）。

2.龙之心：进入红漆大门，前方半透明的地板是虚空的。先踩中前方的浅色地板，地板闪烁后迅速踩中新出现的实心地板。如此反复通过走廊。抵达彼岸后在右边桌子上取得最后一个宝藏（Shi Huangdi Cong）。在中央龙座上找到龙之心，但是琼斯无法驾驭这件珍宝，眼睁睁看着凯拿着宝物扬长而去。

3.复活：琼斯和梅影进入黑龙庙。有了龙的力量，凯变得肆无忌惮，但却是十分脆弱的。先不理会那条巨龙，只要躲避它吐出的火圈即可。分别从中央平台奔向天边的五座小庙，当琼斯抵达后他的飞镖上将拥有特殊的力量，此时发镖就能给凯造成伤害。击中他三四次后他将先释放被禁锢的梅影，当琼斯用全部五种力量击中凯后，他将无法控制魔鬼的力量，并反为其所害。

尾声

光明战胜了邪恶。看着夜总会里的轻歌曼舞，劫后归来的琼斯、梅影和吴汉坐下来回顾这趟奇异的冒险。不过很快吴汉就发现，这并不是一次他应该赴约的晚宴。■

模拟城市4 SIMCITY

市长规划手记

文/钱小东

看过3月号家游上刊登的《模拟城市IV》初步功略后，我感觉其中还有很多重要的地方被漏掉了，或是没有说明白，作为"模拟城市"系列的忠实玩家，我也很想在这里讲讲自己的游戏心得，权当作对前篇的补充吧。也希望可以起到抛砖引玉的作用，给大家带来更多对游戏的理解，提高经营技巧，让我们的城市变得更漂亮，更加的色彩斑斓！

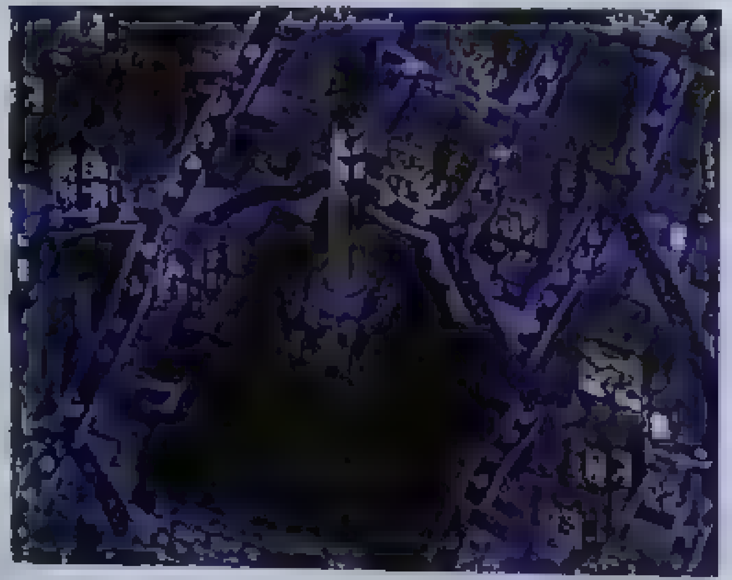
建设由规划开始

首先，依照以往几代的模拟城市建设经验，在游戏开始时，你必须要有一个最初的发展策略，这是非常重要的第一步。当然，每人制定的基本发展策略都有不同，只是大方向都是一样的，总体上说有以下四种开局方法：

一、逐步全面发展型。适用于大地图或可用面积大的中地图（所谓可用面积就是除去水面、山脉的范围）。就是把工商业和住宅区包括在同一张地图里，逐步发展城市规模。这是比较经典的玩法，相信大家模拟城市1~3都是这么玩过来的。

二、爆发全面发展型。同样适用于大地图或可用面积大的中地图。至于什么是"爆发"型经济发展模式，我会在后面说……

三、逐步区域发展型。适用于小地图或可用面积小的中地图。我觉得这是本代《模拟城市》的精髓——引入了区域经济概念。大家有没有奇怪为什么伦敦的地图不是一张而是被分割成了很多小地图？原因就是在这一代游戏里，城市不再是孤立发展的，而是依赖于整个区域的发展。这里伦敦就成了一个区域的概念。而所谓区域发展型的经济，就是你可以设立一个高人口密度的主城，这个城市没有工农业，只有住宅区



和商业区（以后还会有高科技工业区），而与主城相邻的1~2个城可以作为为主城服务的卫星城存在，它们专门提供工业或农业发展空间，回收垃圾（不过前提是两城之间必须有交通联结，如果要送水送电的同样也别忘了把水管电线接上啊^）。

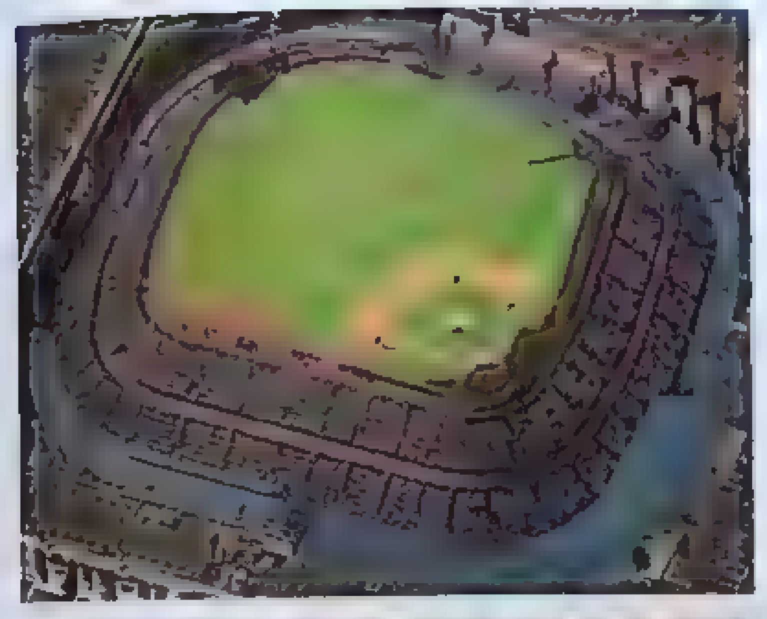
四、爆发区域发展型，这种发展方法和第二种有异曲同工之妙，大家自己揣摩揣摩吧。；）

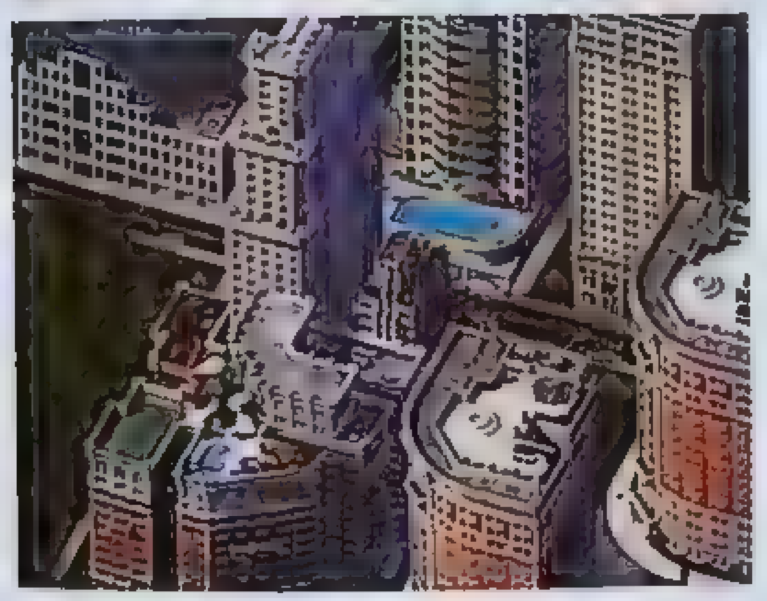
逐步全面发展的要诀

决定了发展策略以后就开始规划你的城市了。先以经典的逐步全面发展型为例。

大家刚开始遇到的问题，多半是不知道该划分多大的区域。一般来说，工业区可以划分成8×8，住宅区可以是6×n（n=6~12），商业区4×4（分散型）或6×6（集中型），这是为今后的发展做预先准备，要知道后期的豪宅一个就可以占6×6的格子……而且不知道大家有没有注意到，十字路口是最容易发生交通阻塞的地方，所以要让十字路口减少到合理的数量。

接下来估计有人要问了："我划分6×6的





格子，为什么会被电脑自己加上街道？"嘿嘿，你要先划分好马路（不推荐用街道，因为你会发现很快就有交通问题了），然后往里3×3地填充，分四次填！这样说够清楚了吧？

工业区推荐起始为3~4个8×8的Zone，住宅区的数目应该至少为工业区的两倍，在住宅区中间（最好是在交通主干道两侧）配备1~2个商业区。

由于这里说的是逐步发展格局，找个合适的地方（住宅区的中心地带）放好警察局、小学和诊所，但是注意调节他们的资金／管辖范围，一开始不用太充足，只要可以完整覆盖到每个区域就好（许多人开始的财政赤字都是因为没有调节好这些）。至于消防局，我建议优先工业区，因为工业区才是真正的火灾常发地带，而且一旦烧毁一家企业对你的税收影响是相当明显的——住宅区就没有这么明显，因为发展初期大多数住宅是非饱和的，烧了一栋还能到别处挤挤……不过消防局可以等工业区稍有规模再建不迟……然后是水、电。

刚开始就在工业区用一个天然气或石油发电站好了，但要注意随时调节供电资金，使供电量保持在80~85%（这也是保持收支平衡的一个关键），等以后工业发展了就可以在商住区用一些风力发电站实行分流。至于水，起始阶段的水费太贵了，暂时可以不修建，为了让工业快速发展，可以用一个水塔单独给工业区供水。最后就是把所有的税率调到8~8.9%，然后就可以开始了……

至于发展起来怎么办？三个诀窍，一个是始终密切注意RCI要求（这个应该不用教了吧？）；二是注意调节水、电和各项服务机构的资金，平衡你的预算；三是千万不要在发展中过多过早地实行全面高福利。说白了就是别指望把你的城市一举带入高科技（这个可要平均EQ180+），要慢慢来，给那些R$的贫民在你的城里留些栖身之所。这点非常非常重要，一般要是在人口2K~5K左右遭遇瓶颈，多少是因为这个方面没注意。至于为什么这点很重要？

有两个主要因素：首先要注意的是在你的城市发展初期，那些慕你的高福利而来的纳税人主要都是流动人口，他们对生活的要求很苛刻，一旦不满意了他们马上就走。所以，如果你一开始就普及高福利，那么最早的原著民大部分会由这些人组成，发展中稍有不顺利，你的人口马上就会急剧下降，而且会出现大批被弃置的住房。其次，如果你的Sims健康状态一直都很好，那么在他们的EQ达到标准之前城市会首先出现严重的人口老龄化现象，这就意味着工商业需求下降，对于一个还在发展中的城市来说无疑是挺可怕的一件事……看到这里大家是不是觉得这些流动人口其实满可恶的？

嘿嘿，这就是为什么后来又有高手发明了一种另类的爆发型发展模式的原因——在城市发展的初期，我们也是有办法避免这些可怕的盲流进入城市的！

尝试爆发式发展的好处

接下来我就为大家介绍爆发区域发展型。

玩这种模式的高手曾在10年内建了一个25K人口的城市！我按他的方法尝试了一下，不过我懒得在城市间转换，就建了一个爆发全面发展型的城市，也在10年内达到了人口15K。我一般不怎么开发农业，所以这里就以两个城为例子（喜欢发展农业的可以选三个相邻的城）。

先在一个城里建好工业区和供电站（以后此城称为工业城），重要的是要建立好通往邻城的道路，最好多设几条！然后到邻城（以后称为主城），建好住宅区和商业区，可以用风力发电，另外要建好水源系统，并且把一条水管铺到与工业城交界处。最关键是要把道路修到那些道路联结处！另外一个关键之处就是，在你的商住区中心地带，为服务机构预留好两块地，但暂时先什么服务也不要提供！然后就发展发展罢，等你预先划定的居住区填充得差不多了，存盘，去工业城。在工业城选择从主城买水，然后就可以把交界处的水管接到工业区里，发展一段，直到工业需求完全满足了，再存盘，回主城。也要选择从工业城输入工业产品，再添一些商住区，再发展……如此往返……如果发展到一段要求垃圾用地了，就把垃圾输出到工业城去。

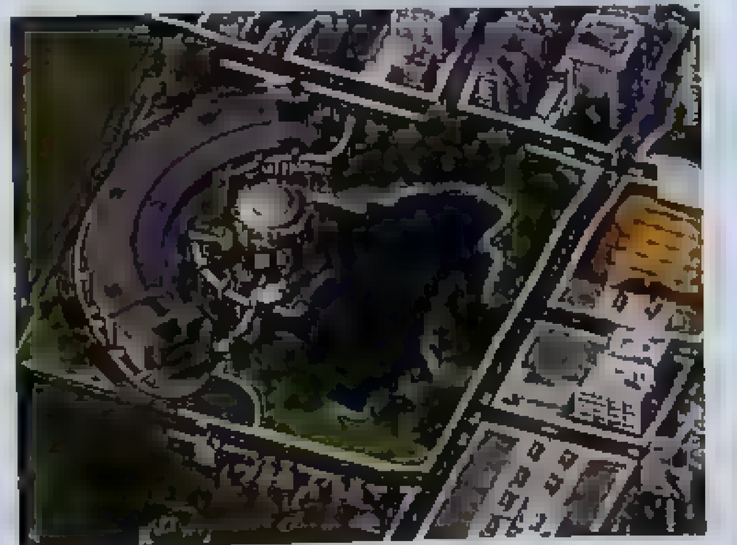
用这种玩法，一般不会有太大的预算问题——因为你什么服务都不提供嘛，而且虽然你的城里都是固定人口，但他们可是海量！而且，你的城市人口数很容易稳定，因为即使固定人口失业或对生活有所不满，他们也远比流动纳税人要能容忍得多！他们所要求的仅仅是一个住所、一份工作、一个便利的交通网！你可以用这种办法一直发展到城市基本上饱和了，再开始慢慢提供服务机构，但也要注意是要慢慢地来，千万不能因为资金宽裕就一下子全面高福利，那样干的结果是会很恐怖的！

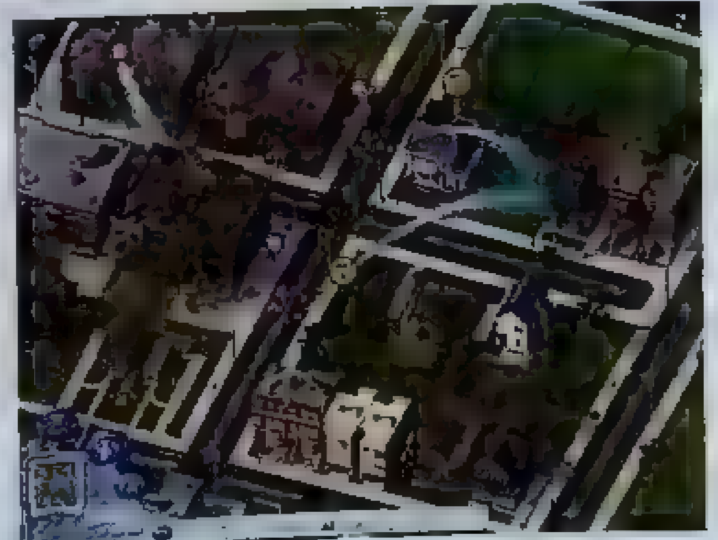
三大区域规划老生常谈

首先说说总体规划。

你不可能一上来就指望有摩天大楼——拼命规划高密度住宅，高密度商业区，那显然是做梦。一上来住宅区的密度以低密度为主，但是也要适当搭配中高密度。至于商业区，低密度商业区少一点就可以。工业方面大力发展农业，工业稍微规划一下即可。不过要记住，远离住宅区，稍微划一点在住宅区的旁边（那是没污染的制造业）。在一段时间以后，开始扩展开发——住宅、工业、商业。记住，有钱了以后不时地注意一下人口分布。

如果中人口曲线长期超过低人口曲线，这就意味着你可以向高密度为主的住宅发展了——或者是新划的地皮、或者是改造地皮。商





业区可以掺杂在住宅区里面，那样发展得快。如果工业人口、商业人口上升并且稳定下来，您就可以考虑把农业区铲掉了！不过不要着急，先把目前的情况搞好再说。

工商业发展上来之后——看看商业的税收和工业税收你就知道你的城市运转率了，可以集中规划商业区——老样子，或者开辟地皮或者把别的地皮加以改造。至于工业区，可以适当多的划在住宅区旁边（或者没污染的地方），发展高科技工业。

再后面，就可以用高速公路或者高级公交系统把商业区（这个时候的商业区应该是比较集中的了）、工业区、住宅区大致的连起来。然后造船坞、飞机场……呵呵，是不是很有成就感啊？;）

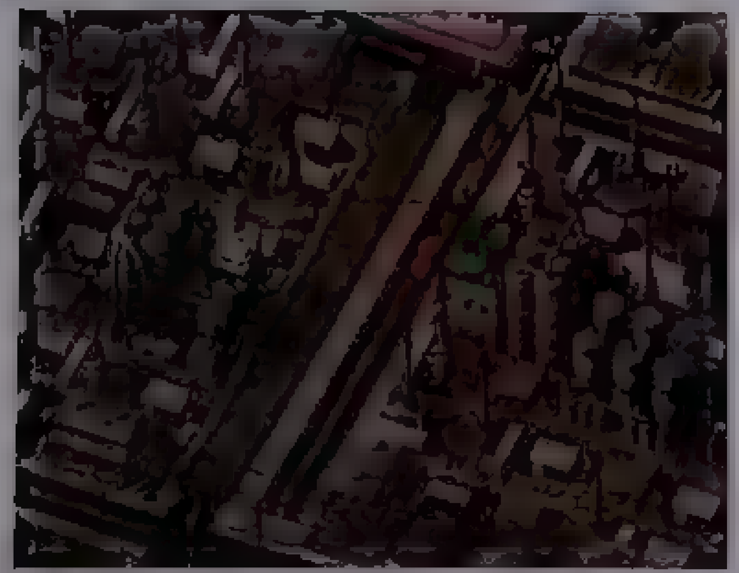
保持每一分钱的活力

资金的原则是要保持资金流通，绝对不可有资金停滞的现象出现，也就是说，钱要活挪活用。资金的大体分类有以下几部分：

1 保本资金。如果你出现负增长，别着急，有时候这是没办法的。例如刚开始发展，例如你在资金不足的情况下要修建很贵重的东西（而且是非修不可的，比如电厂），这个时候就要靠你的保底资金来"撑一会儿"，避免出现正宗的"财政赤字"。

2 维持城市运转的基本资金。水要吧？电要吧？这个没有是不能过日子的啊！

3 维护城市运转的环保资金。说句实话，垃圾多了、空气变糟了、水被污染了，我倒不是介意会有XX居民跳出来表示不满，而是市长评价——如果市长评价太破的话……呵呵，你就



挂了。好在这种情况不多，所以你可以稍微在这方面吝啬一下，等以后有钱了再维护吧！（我觉得似乎这个方面小气一点更利于赚钱……）

4 开发城市基本资金。购新地皮，不管是个平面的哪种，无疑都肯定可以创收。但是你划的时候一定要考虑好：你是不是划的合理？除了地皮的结构比例问题在上面讨论过了，地理位置也很重要。

5 开发城市的发展资金。教育！教育是很重要的！教育一开始可以显著提高居民智商（开始是很显著，因为人少嘛），提高就业机会，提高居民收入！所以千万别忽视了！只要有钱了教育就要跟上！还有健康问题，千万不能无视居民的健康！加上消防、警察局，这些东西不仅仅关系到着火要你抢救的问题，为什么那么重要？因为被这些建筑覆盖的区域，房子翻修率可是很快的哟！这也意味着纳税人的纳税在提高、密度在提高！这无疑对于你的收入大头——税收，是有利的支持！！！

6 贷款。一般来说不提倡贷款，因为那利息实在让人吃不消啊！这里面的贷款是分摊在你每个月的支出上的。所以你可以很方便的算一笔账：到底是等啊等，等到你有了足够的钱再造核算呢？还是这么平摊一下核算？这个你自己算一下吧。

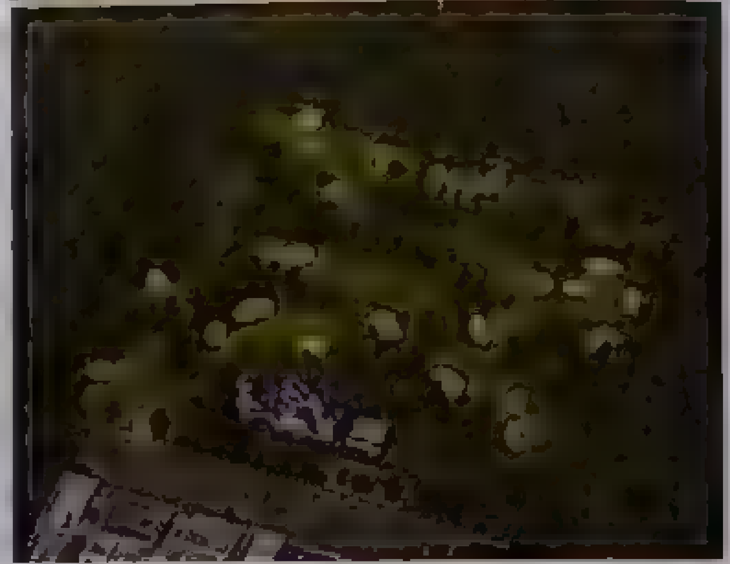
7 关于净收入和总体资金的关系。其实你的主要目标应该放在净收入上面。你想，净收入只要为正值，你需要的就只是时间而已，资金总会爬上去。但是这关系到发展的效率——玩游戏没效率可是很罪过的哦！维护城市的时候，一些东西都可以调节，无论什么政府、学校、医院、警察局、消防队，都不可以给太多，也不可以给太少。只要保持在一个适当的平衡点上就可以了——它们覆盖的区域人口决定了其基本资金需要，你只要简单的跟着这个标准跑就可以了（发工资太少会导致罢工哦~）。

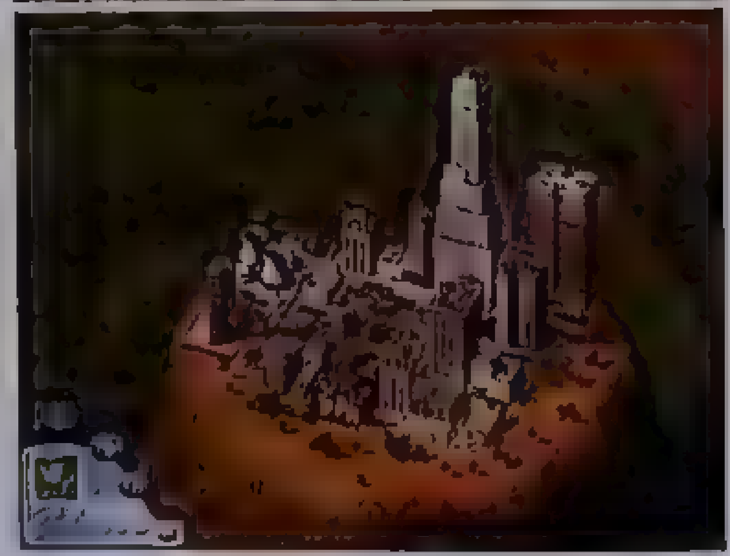
8 收入。税收一开始千万别乱动！那会导致你的资金和城市收入曲线一塌糊涂！一开始不提倡你动这个税率调整，如果你实在没钱了，看当时的发展情况来调节，哪个方面效益好需求多，稍微加一点。但是最好还是别动，等到城市居民收入提高了，商业工业人口多了，这个时候再提高才是最最科学的。

三大区域规划老生常谈

不要急着扩充人口，因为人口一多就意味着你要花更多的维护费。一开始10K的人口已经算很多了，小规模的时候5、6K就差不多了。这个时候争取抬高净收入，也就意味着"狠"赚钱。然后慢慢的用这些资金来开发新地皮，至于是要一次开发很多地皮还是一点点开发，随你啦！

总体来说5000是一道槛，10000又是一道





槛。之后人口发展你就不用管了，甚至可以用"疯狂上升"来形容，这个时候你要做的只是"控制"人口。另外，新地皮上拥有比较好的周边设施（学校、医院、警察局、消防队），人口的增长会非常快，而靠提高密度来增加人口则不明显，而且比较难。关于奖励设施之军队、导弹发射井，这些玩意儿可以让你每个月额外创收，但是它们的副作用显然：土地价值降低，民众厌恶情绪增加。如果是你故意想让导弹天天在你头上飞来飞去的那倒罢了，最要命的是它还有可能射偏（嘿嘿嘿）。

至于游戏中的法令，可以分成两部分——收入和支出。有关收入只有"允许赌博合法化"，可以创收每个月100块，缺点是降低市长评价，提高犯罪率。支出方面，一开始没钱的时候还是先别看这些额外支出了，但有些还是要花的，总之要记住以下两点：花费要与当前人口、该部门的发展相关，还有法令不是万能的。

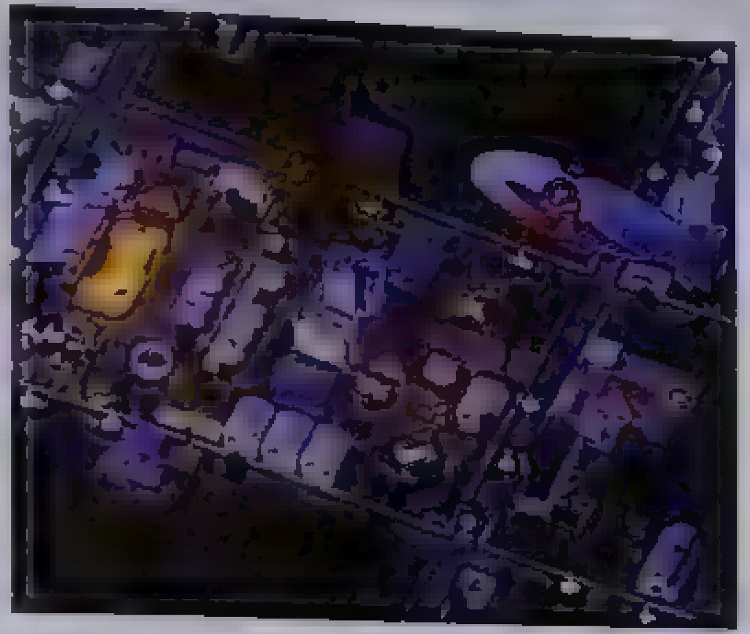
城市发展后期概要

最后给大家介绍一下城市发展后期的规划。

我的城市规化的是在中心空个小方块，等有钱的时候建个标志建筑（我用的是香港中银大厦），这样以后在它边上的区全都是高收入区。

中心以高密度商业区为主，加些高密度住宅区，第二层中密度的商+宅，第三层是低密住宅区（专为有钱来这买别墅的人提供），可以在中间或边缘加些高科技工业区（可适当解决工作问题）。

这样做的好处是，中心是决对的高速发达区，以标志建筑为核心，高收入的商业和住宅



区，高楼耸立，边缘是高收入的别墅区，景色非常好看。坏处则是，交通问题难以解决，没有（没留）建高速路的地了，中间层是一些难以解决的中收入人口，不上不下的不好办。还有开始要多建学校和消防，多种树，以后要多医院和警察。

当然，具体问题具体分析，也许大家的城市发展远比笔者的程度高，所以也欢迎大家多来交流经验技巧哦！■

以下是一些特殊奖励建筑的具体参数：

英/中文名称	商业影响值	商业影响半径	住宅影响值	住宅影响半径	所需市长评价
Advanced Research Center 高等研究中心	50	22	-50	22	54
Alamo 阿拉摩城堡	40	20	0	0	0
Alcatraz 阿尔克纯兹恶魔岛	10	24	0	0	0
Amalienborg 阿玛利安堡皇宫	30	18	0	0	0
Army Base 军事基地	25	9	-90	30	0
Bank of America 美国银行	80	28	0	0	0
Bank of China Tower 中银大厦	100	48	0	0	0
Basketball Court 篮球场	0	0	30	30	0
Beach 海滩	50	10	80	10	0
Big Ben 大本钟	40	20	0	0	0
Bureau of Bureaucracy 行政管理局	25	17	-50	22	30
California Plaza 加州广场	30	18	0	0	0
Casino 赌场	50	22	-65	25	0
Cemeteries 公墓	0	0	40	20	424650
Chrysler Building 克莱斯勒大楼	100	48	0	0	0
City Hall 市政大厅	50	22	0	0	20
City Zoo 市立动物园	50	14	25	17	68
CN Tower CN大楼	80	28	0	0	0
Coit Tower 科伊特塔	30	18	0	0	0
Colossal Mayor s Statue 市长雕像 lv4	100	48	100	48	0
Community Garden 社区花园	0	0	40	35	0
Convention Center 贸易中心	100	32	-50	22	40
Country Club 高尔夫俱乐部	0	0	75	27	55
Courthouse 法院	70	26	0	0	33
Disease Research Lab 医学研究院	40	20	0	0	45
Empire State Building 帝国大厦	100	48	0	0	0
Faneuil Hall 芬威厅	20	16	0	0	0
Farmer s Market 农畜产品中心	50	22	75	27	34
Federal Prison 联邦监狱	-70	26	-90	30	0
Fernsehturm 电视塔	50	22	0	0	0
Gateway Arch 大拱门	50	22	0	0	0
Gazebo 凉亭	20	10	40	40	0
Great Pyramid 大金字塔	70	26	0	0	0
Guggenheim Museum 古根汉美术馆	70	26	0	0	0
Hagia Sofia 圣索菲亚教堂	40	20	0	0	0
Hollywood Sign 好莱坞标志	20	16	0	0	0
House of Worship 礼拜堂	0	0	80	28	444852
Impressive Mayor's Statue 市长雕像 lv2	50	14	50	22	0
Independence Hall 独立纪念堂	30	18	0	0	0
Jefferson Memorial 杰佛逊纪念堂	50	22	0	0	0
John Hancock Center 约翰汉考克大楼	90	30	0	0	0
Landfill 垃圾处理场区	-100	32	-100	32	0
Large Flower Garden 大型花园	35	10	85	45	0
Large Park Green 大型公园绿地	30	15	75	45	0
Large Plaza 大型喷水池	80	15	35	30	0
Lincoln Memorial 林肯纪念堂	50	22	22	0	0
Living Mall 京华城全生活广场	80	20	0	0	0

英/中文名称	商业影响值	商业影响半径	住宅影响值	住宅影响半径	所需市长评价
Magnificent Mayor s Statue 市长雕像 lv3	75	27	75	27	0
Main Library 总图书馆	50	22	50	22	37
Major Art Museum 大型美术馆	70	26	50	22	45
Major League Stadium 大联盟运动场	75	27	-50	20	30
Mayor s House 市长官邸	100	48	100	48	0
Mayor s Statue 市长雕像 lv1	25	17	25	17	0
Medium Flower Garden 中型花园	20	10	70	30	0
Medium Park Green 中型公园绿地	20	15	60	30	0
Medium Playground 中型游乐场	0	0	75	25	0
Medium Plaza 中型喷水池	60	15	25	25	0
Minor League Stadium 小联盟运动场	50	22	-20	16	30
Missle Range 飞弹基地	-50	22	-100	48	0
Movie Studio 电影制片厂	50	14	0	0	52
Open Grass Area 草坪开放区	20	10	30	15	0
Open Paved Area 道路开放区	30	10	10	10	0
Opera House 歌剧院	50	22	0	0	52
Palace of Fine Arts 艺术宫	30	18	0	0	0
Palacio Real 王宫	30	18	0	0	0
Playground 游乐场	0	0	60	15	0
Private School 私立学校	0	0	60	24	0
Radio Station 广播电台	25	17	0	0	30
Ranger Station 巡逻塔	0	0	20	80	0
Resort Hotel 度假饭店	25	17	0	0	52
Rotes Rathaus 罗特斯市政厅	30	18	0	0	0
Skateboard Park 滑板公园	0	0	30	60	0
Small Flower Garden 小型花园	20	10	60	15	0
Small Park Green 小型公园绿地	30	15	50	15	0
Small Plaza 小型喷水池	50	15	25	15	0
Smith Tower 史密斯大厦	40	20	0	0	0
Soccer Field 足球场	20	5	30	50	0
Softball Field 垒球场	20	5	30	50	0
Sphinx 201600 斯芬克斯像	20	16	0	0	0
St Basil's 圣巴斯教堂	60	24	0	0	0
State Fair 消防站	50	14	-25	17	48
Statue of Liberty 自由女神像	60	24	0	0	0
Stock Exchange 证卷交易所	70	26	0	0	45
Taj Mahal 泰姬玛哈陵	60	24	0	0	0
Television Studio 电视台	50	22	-25	17	50
Tennis Court 网球场	0	0	30	30	0
Tokyo Tower 东京铁塔	80	28	0	0	0
Tourist Trap 游客娱乐中心	50	36	-25	17	0
Tower of London 伦敦塔	30	18	0	0	0
Toxic Waste Dump 有毒废料处理厂	-60	24	-100	48	0
U S Capitol Building 美国国会大厦	80	28	0	0	0
University 大学	50	22	50	22	42
Washington Monument 华盛顿纪念碑	40	20	0	0	0
White House 白宫	40	20	0	0	0

老鸟坐堂

仙剑奇侠传 2

【Q】《林家剑谱》和《魔刀刀谱》是做什么用的？穿云掌和魔刀绝学为何没有第四式而直接有了第五式？在碧湖村东侧的湖边答应帮小孩子找掉进水的斧子后，水公公怎样才会出现？

【A】《林家剑谱》和《魔刀刀谱》为剧情物品，没有什么特别的用处。穿云掌和魔刀绝学都存在第四式，使用三式 370 次后就会学会第四式。但是在正常的游戏进行中只允许出现一种绝学的第四式，也就是说当你学会穿云四式后将无法学会魔刀四式，反之亦然。不过可以使用修改的方法达到同时拥有穿云四式和魔刀四式，具体操作如下（使用 GameMaster8）：使用低阶扫描，找出掌和刀的使用次数地址（0097BE10(掌),0097BE14(刀)）；将 0097BE10 的数值改为 369（不要锁定）；战斗使用穿云三式，学会四式。0097BE18 的数值会从 0 变为 1；将 0097BE18 的数值重新改为 0（不要锁定）；把 0097BE14 的数值改为 369；战斗使用魔刀三式，就会学会四式，这样就达到了穿云和魔刀四式并存（此时 0097BE18 的数值又会从 0 变为 1）。

在碧湖村答应帮小孩子找斧子后，沿着湖边转一转然后就会发展剧情，出现水公公让你挑斧子，注意一定要诚实哦！

（河南　留东炜）

新绝代双骄 Ⅲ

【Q】在桃花谷中，渔人要求帮他找"百年酒母"，他说在村子里的某个酒坛里，可我怎么找也找不到，到底怎么才能找到？在另一个选项中，需要找镜花和饼儿，"徐老板"说在对面的桌子下面，怎么才能把饼儿叫出来呢（桌子前面还有 2 个人）？请各位高手赐教！请发邮件给我，谢谢！

【A】①百年酒母在桃花谷右下角的村子，最右边的房子里最右边的柜子上。②找镜花跟饼儿，需要用鼠标在桌子上面寻找饼儿，若指到饼儿所藏匿的位置，将出现对话泡泡，接着在剧情对话中小虾从饼儿手上拿到五色石。

（河北　余而）

奥秘（Arcanum）

【Q】怎样砍箱子、拆陷阱、开锁？我按 A 键再按鼠标左键没反应，但道具可以扔出。接了 Gilbert Bates 的任务去 Black Mountain Mines，要点的矮人是否只有一位？The Piller of Ture 在哪里？请告诉我详细坐标。

【A】破除陷阱和开锁之类需要相应的技能，请注意人物属性和点数分配，详情请参阅游戏说明书。在 Black Mountain Mines（1306W754S），带一名有治疗能力或发现、解除陷阱能力的队员十分必要。

矿区第一层右上方有障碍物阻挡，由左边的出口下到第二层，小心途中的 Ore Golem。沿隧道往右上走，最后来到一个有很多尸体的大房间，避开敌人迅速跑上台阶回到第一层。来到原先被阻挡的区域，左边有三个台阶，下方的是来路，上方的通往矮人住宿区，遍布陷阱，但可获得许多物品。从中间台阶下去，进入一间大房间后沿漫长的通道前行，在尽头就会遇到矿区唯一的矮人 Gudmund Ore Bender。他身后的石柱就是 The Piller of Ture，交谈后再调查，然后再对话即可离开，使用脱离卷轴（Scroll of Exiting）比较方便。

（上海　Troika）

英雄传说

【Q】《朱红血》和《海之乐章》中各可以拿齐两套小说，请问有什么用？

【A】《朱红血》中的两套小说，全 9 本的《疾风小子拉宾》可在决战之前到大圣堂右边的第[illegible]，与[illegible]换得"月影之护符"（魔力+40，魔法防御+30），全 12 本的《[illegible]》可与住在巴鲁库特同业工会隔壁的[illegible]换得"[illegible]"（被攻击不减击，战斗时随机发动）。

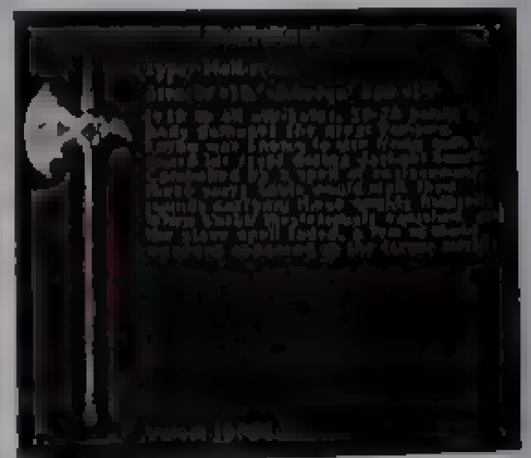
《海之乐章》中的两套小说，全 12 本的《[illegible]》可在决战前换得最强的弓，全 22 本的《人偶骑士》可在决战前换得苍骑士的剑、甲[illegible]的丁甲和[illegible]的爪中的任意一种。

（北京　品客）

魔法门 Ⅶ

【Q】中文版中最后回答问题时，为什么我按攻略中的中文和英文回答都不起作用？武器的杀伤力应该如何理解？

【A】答案"监狱、内部、蛋"用中文输入答案是可行的，问题可能是用快捷键呼出输入法后由于屏幕上没有显示，需要按空格确认才能出来，而如果没有在输入法中预先将这几个词的默认顺序调到最前面的话，这时就难办了。调整词序的方法各种输入法略有不同，请自行寻找。



武器的杀伤力建议找一些关于"龙与地下城"（D&D）规则的资料看看。简单的说，武器伤害值 XdY+Z 的意思是 X 个从 1 到 Y 的随机数字的和再加 Z。比如 Guardian，伤害值为 3d6+15，就是 3 个从 1 到 6 之间的随机数相加再加 15，最差情况下 3 个随机数都是 1，则伤害值为 1+1+1+15=18；最好情况下，3 个随机数都是 6，则伤害值为 6+6+6+15=33；一般情况是介于二者之间的某个数值。

（北京　品客）

仙境传说

【Q】弓箭手或者猎人的 INT 达到多少可以带鹰？命中率达到多少才能保障命中且伤害值较高？假如每次攻击都采用爆击会不会因为命中率低而导致伤害值波动很大？

【A】①带鹰是弓箭手二转职业猎人的技能之一，和基本点数 INT 无关。②DEX 加满为好，第一攻击力高，第二命中率高。如果想在加满前加别的点数则最少加到 80。③会心率（爆击）是先于回避计算后于绝对回避计算的，所以只要会心率够高，根本没有 MISS 的情况，而伤害值是恒定的 MaxATK。

（北京　ADUN）

新仙剑奇侠传

[Q] 打败魔兽会掉进万丈深渊，在迷宫深处看到一簇阳光后来到皇宫，发现无法触发情节（进入后只能看到一大群拜月教徒围着皇帝和拜月教主，看不到攻略上所说的怪兽变成皇帝的情节），请各位大侠赐教。

【A】"怪兽变皇帝"？说反了吧，应该是"巫王变树精"才对吧。"一大群拜月教徒围着皇帝和拜月教主"也该是李逍遥回到十年前来到南绍大殿时的场景。来到皇宫后先沿着路到南绍大殿，存盘，之后直接向巫王走去，中途不要到处乱逛。如果向外走，会出现一句李逍遥提醒灵儿的话，如果继续向外再进皇宫，就会出现"一大群……"的场面，从而导致游戏无法进行。因此，进入皇宫后直接走向巫王，别乱走即可避免。

（四川　唐博）

半条命：蓝色行动

[Q]电梯掉落后，我一路拼杀来到机器人作业区。乘坐移动板到达对面宽敞的马路，进入路边的小门，在里面拧动开关可以看到对面的大门开了。我跑进去用铁棍消灭两只会发射震动波的怪物后，左拐进入一扇卡住的大门，发现没路了。对面墙上的梯子根本够不着，只有头顶两个升降板可以用。攻略上说把它们放到合适的高度再用跳+蹲的技巧，但我怎么调节也上不了梯子，求救，好让我快点逃出 Black Mesa!

【A】首先注意控制器左右开关各控制一个电梯（升降板），必须一直按 E 键才能持续上升或下降。对面墙上的梯子左边有一个大箱子，再左边有一个小箱子。把小箱子推到离梯子较远的电梯边，挨着那只油桶。将高度调好后，从小箱子跳上油桶，再跳到离梯子较远的电梯上，随后跳到大箱子上，再跳到梯子前的电梯上，最后跳到梯子上。最后一跳要后退一点，冲，跳，一直按前进。看俺连这一点都说了，对你关怀的无微不至，简直比你亲……（只见上面飞来一台联想 1+1……-_-#）

（四川　After）

博德之门 Ⅱ

【Q】据点任务是只针对主角还是队伍中所有成员？只对单一职业起作用，还是兼职也可完成？资料片中，人物一直沿用，收集齐 3 条长裤，能换来什么东西？非常感谢！

【A】上期解答有误，重新回答并纠正如下：

首先，游戏中的主角只能得到一座城堡或者为城堡服务，而"中文版"中转职的角色有可能拥有 2 个城堡，这个问题在英文版《博德之门 Ⅱ》安装了《巴尔王座》后被修正了。

要获得战士、武僧的城堡，必须协助那里亚并答应接管城堡；圣武士只有先在红铜冠酒店接到"红龙"的任务，后期才能替炽热之心骑士团工作的城堡任务，并不能获得城堡；获得游侠城堡的前提是协助乌玛村消灭阴影之王；获得牧师城堡任务的前提是帮助海姆牧师剿灭盲眼邪教；要得到法师城堡，必须找到瓦里格并完成贫民区平面球任务；诗人的城堡实际上是座歌剧院，必须先在神殿区下水道解救海尔达利，再协助他到桥区五壶酒店，在攻入并逃出异次元监狱后才能得到歌剧院；德鲁依是可以获得城堡的，游戏等级限制德鲁依只能达到 14 级，完全满足获得"伟大德鲁依"的头衔要求，你只要用善良的路线解决崔米镇动物危机即可开始你的新任务。唯一要注意的是，如果主角是圣武士，而阿诺门又在你的队伍里，在阿诺门参加考核前恰好你在风矛山杀了人又没有完成城堡任务，那么阿诺门将无法获得 Sir 的头衔，智慧也无法+4。

兼职主角的城堡要看主职业的属性，例如战士兼职法师，城堡就是战士城堡；法师兼职牧师就是法师城堡。转职主角要看主角转职的时机，例如战士如果已经获得战士的城堡，再转职为法师是无法获得法师城堡的；如果战士在获得战士城堡前转职为法师，那么主角就只能得到法师的城堡。

如果你的主角是从《博德之门》带过来的，并且你有《巴尔的王座》，那么小泡裤是非常重要的道具！在《博德之门》的善臂旅店 3 楼有个贵族，他会交给主角一条裤子洗，保存你的人物记录并导入《博德之门 Ⅱ》，在游戏开始时，爱蒙将主角救出，可以在牢笼左上的房间里找到许多武器和盔甲，在上了陷阱的画后面将多出这条来自《博德之门》的小泡裤！注意，如果你在游戏 load 结束游戏正式开始前按空格，将身上来自《博德之门》的道具扔在地上后再开始游戏，就可以将那些物品保留下来，这样就有两条相同的裤子和两顶博德安头盔。进入《巴尔的王座》后，在一座武僧占据山村，你将获得第 3 条裤子（第 2 条来自 Ⅱ 代的绑架案），3 条裤子在那里的工厂内合成为超 cool 的盔甲——big metal unit，它有很惊人的 ac 修正和超爽的外形——钢铁魔像。

（Yexinad）

天龙八部

【Q】在needs擂鼓山看虚竹进入小木屋后，跑遍了整个地图，和所有人都对话了，就是接不到下一个任务。另外请告诉我怎么把持国无敌、广目无边、增长无量、多闻无双拼成天怒十方？小弟谢过了！

（江苏　席宇东）

大话西游 Ⅱ

【Q】打四级称谓时王母娘娘要四块玻璃盏碎片，其中一块要找地府转轮王，我找到他后却不理我，哪位高人告诉我怎么回事？

（江西　陈家庄的小羊）

显示问题

【Q】我的电脑显示器一直很好，可玩《石器》要调到 256 色，三个月常调下来显示器显示不正常，似乎不能显示真彩 16 位色了，怎么回事？另外，玩《疯狂原始人》进入游戏屏幕一片漆黑，是显卡出问题了吗？

（江苏　王超）

超频问题

【Q】我的机器为 P4 1.6G（Willamette 核心），主板为技嘉 8IR533，支持 DDR256。本人想购置 KingMax DDR333 128M，再将主板上内存频率由 266MHz 超到 333MHz，此时 CPU 频率为 2.0GHz，前端总线为 500MHz（原为 460MHz），在此情况下系统是否能正常运行？

（山东　孟鹏 KID）

运行速度问题

【Q】我的电脑"神舟新梦 2000E"，配置：P4 2.0/DDR256M/GF4 MX420/40G/16XDVD/AC97/WIN98。运行《战地 1942》、《闪电行动》、《黑手党》中驾驶汽车时，总不断出现停滞现象，出现时硬盘指示灯狂闪不止，此类游戏在退出时也异常的慢。请问什么原因，如何解决？谢谢。

（山西　laifu）

暗黑破坏神 Ⅱ

【Q】买了 D 版后安装成功，但进入游戏建立新人物时，电脑说空间不够，要空间，但我的那个分区还有 1.5G 的空间，请问怎么回事？我同学的也那样，请赐教 ^-^

（王海洋）

小李飞刀

【Q】攻略中有买木头刻东西去卖来赚钱的，可是我却怎么也刻不成，请各位大哥大姐来帮我一下，指点迷津！谢谢！

（广东　小发仔）

极限攻略 E-PASS
秘集市

飞地
Enclave

以纯文本编辑程序(如写字板 notepad.exe)打开游戏安装目录中的 environment.cfg 文件,添加如下一行:

CON_ENABLE=1

保存此文件后运行游戏,即可使用【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能(注意要用小写):

cg_menu "cheatmenu" 显示秘技代码菜单
cg_menu "god mode" 刀枪不入模式开关
cmd noclip 穿墙模式开关
cg_menu "complete mission" 当前任务立即获胜
cmd giveall 获得所有物品

若按上述方法添加如下一行:

IN_HARDCORE=1

游戏中即可使用一些秘技组合功能键,具体可以打开游戏安装目录中的 config.mpp 文件,查阅其中 Keyboard & mouse 段落的内容。

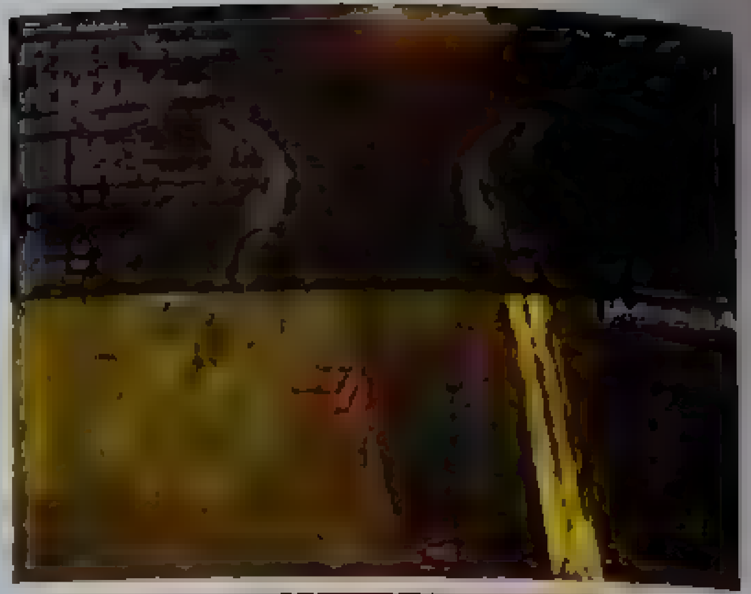
【测试:有效 PAGAN 提供 A】

丛林之狐
Vietcong

游戏中按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

GIFTFROMPTERODON 开启秘技模式并可使用下列代码
CHTHEAL 生命全满
CHTHEALTEAM 全队生命补满
CHTWEAP (#) 武器库中获得指定编号#的武器(0~30)可供下一关选用
CHTAMMO 弹药全满
CHTGRENADES 获得手榴弹
CHT3PV (#) 第三人称视角开关 (#=0 关闭 /1 开启)
SHOWFPS (#) 画面帧数显示开关 (#=0 关闭 /1 开启)
SHOWPROF (#) 状态数据显示开关 (#=0 关闭 /1 开启)
CHTALLQF 功能未明
CHTCANNIBALS 功能不明
CHTKOSTEJ 功能不明

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



永恒战争:光芒暗影
Eternal War: Shadows of Light

游戏中按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

GOD 刀枪不入模式开关
FLY 飞行模式开关
NOCLIP 穿墙模式开关
NOTARGET 无目标模式开关
IMPULSE 9 获得所有武器
IMPULSE 255 所有武器弹药全满
KILL 自杀

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

突变怪物
I Was an Atomic Mutant!

游戏中同时按下【SHIFT】+【N】+【2】键可激活刀枪不入模式,同时拥有无限的力量及原子能。

此外以 Goober 作为玩者资料的名称,你就会获得 10 条生命而非正常情况下的 3 条。

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

分裂细胞
Splinter Cell

游戏中按【F2】键(试玩版中按【TAB】键)进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

health 生命全满
invincible # 刀枪不入模式开关 (#=0 关闭 /1 开启)
invisible # 隐形模式开关 (#=0 关闭 /1 开启)
playersonly # 冻结(除玩者)模式开关 (#=0 关闭 /1 开启)
[illegible] 弹药全满
ghost 穿墙模式
fly 飞行模式
walk 正常行走模式
stealth 显示秘密的数值
killpawns 敌人全灭
summon X 获得指定代码X的物品,代码列表:
echeloningredient.ecamerajammer
echeloningredient.echemflare
echeloningredient.edisposablepick
echeloningredient.ediversioncamera
echeloningredient.ef2000
echeloningredient.eflare
echeloningredient.efraggrenade
echeloningredient.elasermic
echeloningredient.elockpick
echeloningredient.emedkit
echeloningredient.erappellingobject
echeloningredient.eringairfoilround
echeloningredient.esmokegrenade
echeloningredient.estickycamera
echeloningredient.estickyshocker
echeloningredient.ethermalgoggle
echeloningredient.ewallmine

【测试:有效 PAGAN 提供 A】

坎贝拉四驱大冒险Ⅲ
Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3

使用命令行参数"-cheats"启动游戏(例:假如你的游戏安装目录为 D:\COA3,在视窗的"开始\运行"对话框中选取主执行文件并在引号后面输入如:"D:\COA3\launcher.exe" -cheats),在单人游戏中按【~】键即可进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能:

GodModeCora # 刀枪不入模式开关 (#=0 关闭 /1 开启)
NoClipCora # 穿墙模式开关 (#=0 关闭 /1 开启)
GiveMoney 获得金钱
BuyAllAccs 购得所有配件
CheatRepairAllCarPart 车辆完全修复
CheatUseStamina 功能未明

【测试:NA Wings 提供 A】

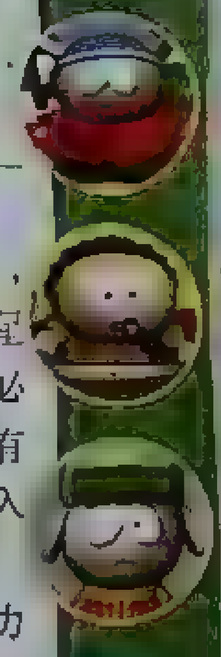
犯罪事件调查
CSI: Crime Scene Investigation

当所有 5 项犯罪事件调查完成后,你可以以纯文本编辑程序(如写字板 notepad.exe)打开游戏安装目录中的游戏存档文件,向下翻卷找到最后几行,这里记录着你在各个犯罪事件调查中的得分,将其设为如下数值即可获得完美评分:

evd = 100
hint = 0
ranking = 3
bonus = 10
score = 100

其中最后一项的 bonus 完美值应为 25。这样修改后,即可开放所有额外的游戏图片及动画故事板供您欣赏了。

【测试:NA PAGAN 提供 B】

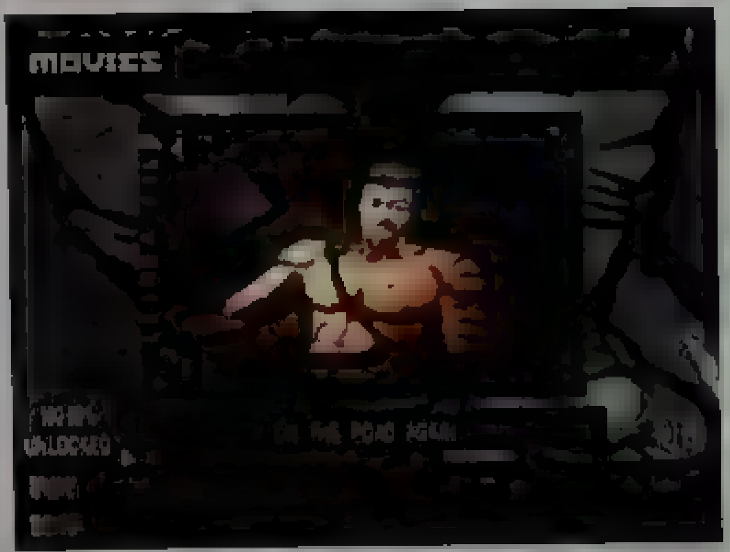


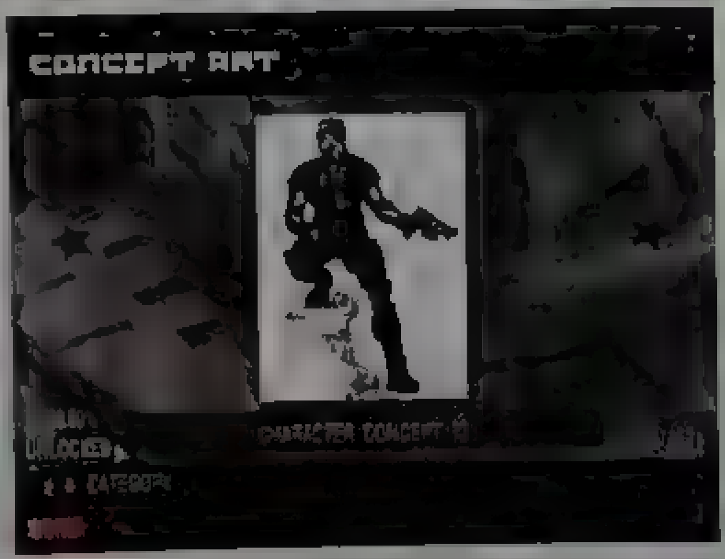
红色派系Ⅱ
Red Faction 2

进入游戏选单 Extras/Cheats 窗口,输入下列代码获得相应功能,然后点击星星将其标志为游戏中可用(注意:其它代码必须在使用有标有星号的代码之前使用才有效,正确代码输入后回车代码会消失,输入错误则不会消失):

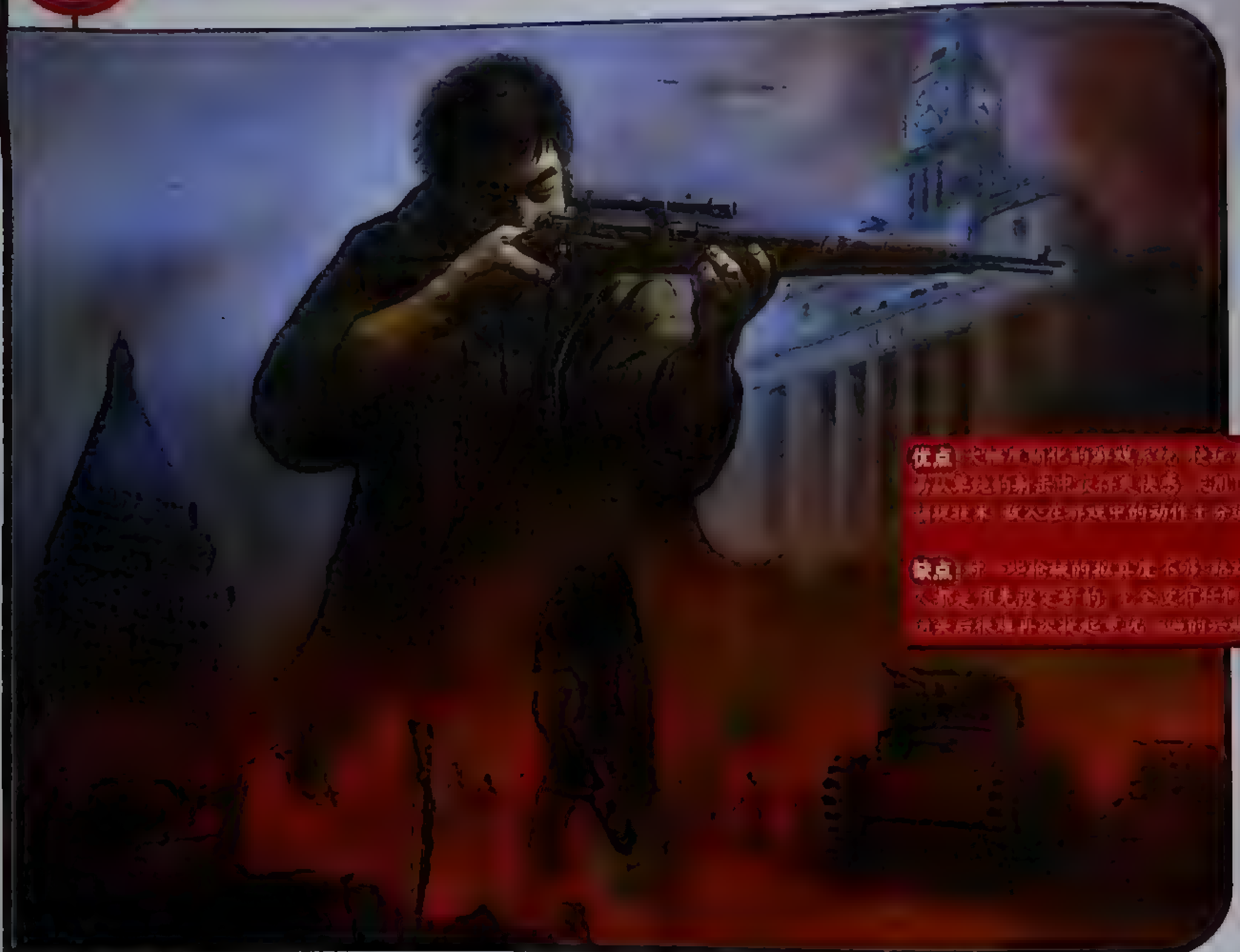
xxywywz 超级生命力
ywxzyzxw 无尽弹药
wwwwwwww 疯狂的死亡
yxzwzxyw 导演剪辑内容
xxxxxxxx 行尸走肉
yyyyyyyy 弹雨
zyzyxxww 高速铁路
xxxxyzxx 特别军火
wzxywzxy 特别爆炸
zzzzwxzz 额外弹夹
wwxxyzyz 开放所有一切 *
yzwzyxwx 开放所有秘技 *
zyxwyzxx 开放所有关卡 *

【测试:有效 PAGAN 提供 A】





测试 有效 经编辑部实际测试通过
测试: NA 未经编辑部测试



优点 [illegible]

缺点 [illegible]

抗日:血战上海滩

朴素射击快感的回归

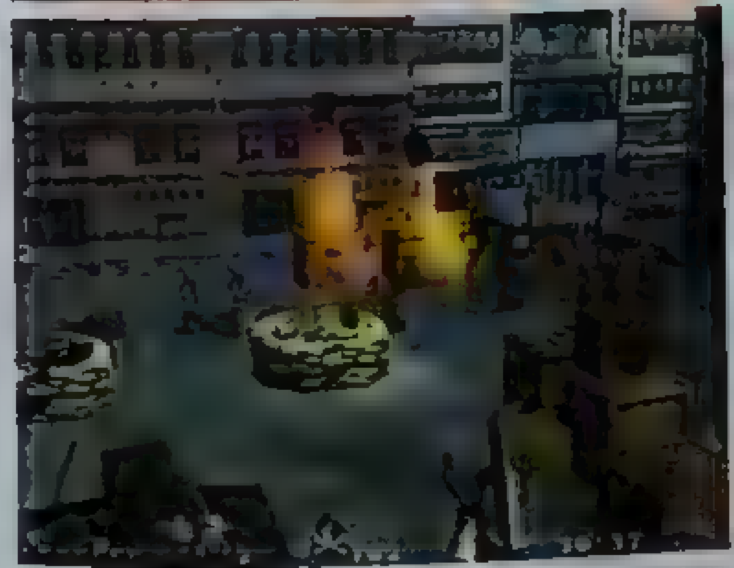
由于技术方面的滞后，第一人称射击类型一直以来都是国产游戏的禁区，而在此之前由欢乐亿派推出的《大秦悍将》尽管还存在很多不足之处，但作为第一款自主开发 3D 引擎的国产第一人称射击游戏来说，不管其引擎是否真的落后于欧美 2 年，这款游戏的品质总体来说都还算是相当不错的。在《大秦悍将》推出之后数月，也就是去年 9 月份的时候，传出了欢乐亿派正在开发一款以抗日为题材的第一人称射击游戏的消息，也就是我们现在所看到的《抗日:血战上海滩》(后文简称《抗日》)，由于当时《大秦悍将》掀起的余波还未完全退尽，这一消息自然就引起了很多人的兴趣，玩家们也几乎都对这款游戏充满了期待。现在《抗日》已经正式发售，应该说游戏的某些地方与之前玩家们的想象有很大的出入，但客观地说，这并不能说明这款游戏没有达到制作公司预计的效果。

关于游戏模式的思考

由于之前的宣传称《抗日》是一款采用了《大秦悍将》引擎来制作的第一人称射击游戏，所以在这款游戏发售以前，几乎所有的玩家都相信这将是一款类似《大秦悍将》那样的第一人称射击游戏，当时笔者也是如是期待的，但是当游戏真正拿到手之后，我们才发现原来这款游戏并不是我们事先所想象的那个样子，或者说那种模式。这是一款类似于《VR 特警》那样的固定路线射击游戏，游戏中的每一关都是事先设定好路线和敌人的，也就是说在游戏中玩家根本没有自由行动的权利，你必须在规定时间按照规定路线前进，并且遇到固定的敌人。再说的直观一点吧，在这款游戏中玩家完全不需要担心该怎样选择前进路线，也不需要操作游戏中的人物进行任何行动，你所需要做的就是用鼠标操作各种武器的瞄准器，在第一时间将路线上出现的敌人击毙，并随时注意取得武器、弹药和医药包等道具。在《抗日》发行后，很多玩家都对这款游戏是否属于第一人称射击游戏有所质疑。客观地说，这种游戏应该也可以称做第一人称射击游戏，只不过它与我们普遍意义上所说的《反恐精英》、《重返德军总部》等 FPS 游戏存在一定的不同。

这样的游戏模式其实在以前的 TVGAME 中是十分盛行的，而且其中一些名作还曾移植到电脑上来，除了尽人皆知的《VR 特警》之外，《死亡之屋》相信很多玩家也有所耳闻。应该说在最初的时候，这种游戏模式是在技术还不成熟的情况诞生的一种代替方式，因为固定路线后游戏背景以及敌人也就可以预先设定好，这样就不需要去制作一整张场景地图，也不需要为敌人去设置什么 AI，游戏引擎所需要设计的运算方式也就会随之简单很多。具体到这次的《抗日》来说，技术应该不是主要问题，因为此前《大秦悍将》的引擎是完全可以应付的，当然不排除为了追求更高效果的原因。笔者认为这应该是欢乐亿派有意而为的，他们如此做无非是想更多的玩家有机会来体验一下这款游戏，再怎么说这样的游戏模式也不会对配置有什么过分的要求，而且对玩家本身的操作技巧等要求也不是很高，这比较符合国内目前的现实状况，况且这么做还可以收容一部分对 FPS 游戏眩晕的玩家。

射击的快感与模式的局限



由于《抗日》采用了比较特殊的游戏模式，所以其游戏性的体现也与一般意义上的 FPS 游戏不同，这款游戏的游戏性完全体现在射击的快感上。这么说可能会让一些玩家不太明白，其实简单来说，就是这款游戏的乐趣完全集中在了射击上，我们知道普遍意义上的 FPS 游戏绝不仅仅是简单的射击，在这类游戏中玩家往往需要在完成射击这个最终目标前做很多准备工作，例如移动、选点、躲避，甚至上升到战术角度的诱敌、迂回、夹击等等，但在这款游戏中，由于游戏模式决定玩家必须按照既定路线前进，所以玩家在游戏中的经历就完全集中在了射击上。如此的设计时间一长就容易使人产生单调感，但是游戏巧妙利用了敌人种类、数量、场景以及我方可使用武器的变化，再配合游戏进行速率的快慢调节，非常好地调动起了玩家的游戏兴趣。笔者进行这款游戏时，在大概只有数小时的游戏过程中，射击的爽快感由始至终贯穿其间，让人在紧张、紧凑的状态下充分体验到了非同以往的游戏快感。相比较《反恐精英》等游戏而言，简单的游戏过程、单纯的射击快感是这款游戏最大的优势。此外值得一提的是，这款游戏中所有敌人的动作都是通过捕捉真人动作而来的，这使得游戏中敌人的动作非常逼真，大大增强了游戏的真实感和玩家的临场感。可以说游戏制作者对于游戏感觉的把握非常到位，这是游戏最大的优势，也是其最为成功的地方。

不过由于游戏模式本身存在一定的局限性，所以这款也还是表现出了很多非常明显的缺陷的。首先，由于游戏中主要考验的就是玩家的开枪速度，所以玩这款游戏很多时候玩家都要仰仗先天具备的反应速度和后天锻炼的鼠标操作，这直接导致了这款游戏明显缺乏类似《反恐精英》那般的技巧性，游戏的耐玩度随之也就差了很多。其次，由于游戏中每一关的行进路线和敌人出现的位置都是固定的，所以游戏中的敌人出现在哪里，做出什么动作全都是固定，几乎没有 AI 可言，因此这款游戏的不可预测性和重复可玩性都被限制了。毫不夸张地说，即使是从来没有玩过射击游戏的玩家，只要稳坐在电脑前重复数遍游戏的话，就几乎可以仅凭记忆与下意识反应做到快速通关。第三，游戏中的武器虽然不少，但是其拟真度却着实令人不敢恭维，除了机枪和冲锋枪还略微模拟出了后座力之外，其他无论是手枪还是布枪，都对后座力毫无表现，带有明显的街机色彩。仔细分析的话，这款游戏有其值得肯定的地方，也有其不可忍受的缺陷，可以说是优势与缺陷并存。

画面和音效带来的安慰

除上述之外，最后笔者还想谈谈这款游戏的画面和音效。这款游戏沿用了《大秦悍将》的 3D 引擎，虽然这款引擎在画面的表现力上并不能与国外引擎相提并论，但可能是由于游戏采用的固定路线模式使游戏图像得到了预先的渲染，所以游戏展现出的画面效果较之前的《大秦悍将》进步非常明显。游戏背景刻画的相当细致，而且游戏中还加入了下雨效果，当子弹打在墙面上时会留下弹坑，鬼子兵被击毙后鲜血还会染红附近的墙壁，爆炸等即时光影效果的表现也是可圈可点。此外，游戏的音效部分表现也很出色，在游戏过程中我们不仅可以听到非常符合气氛的音乐，而且经常还可以听到日本兵的喊叫和中国人质的求救，很好的起到了衬托游戏气氛的作用，这款游戏在画面和音效上的表现令人相当满意。

客观的说，《抗日》根本不具备同《反恐精英》、《重返德军总部》叫板的实力，但通过这款游戏，我们可以清晰的看出这些年来国产游戏的进步，同时也能发现我们与别人之间仍然存在的差距。最后再说些题外话，就在这款游戏发行后不久，笔者看到了《大秦悍将》的英文版，而据说这款游戏在随后也要有英文版推出。在请进国外大作的同时，我们的精品更需要走出国门，只有不断的交流才能不断的进步。■

抗日:血战上海滩

图像表现	■■■	创意	■■■
音乐音效	■■■□	故事线	■■■
操控	■■■□		

出品公司:欢乐亿派	3D声效卡:不支持
国内发行:欢乐亿派	多人游戏:不支持
发行版本:中文版2CD/WIN ALL	控制方式:键盘 鼠标
游戏类型:动作[AC]	出品日期:2003.3
3D加速卡:D3D	官方网站:www.epagame.com

最低配置:P Ⅲ450/128MB TNT 8MB显存 8速光驱 329M硬盘

推荐配置:P Ⅲ700/256MB GF2 MX200

☆★★★

优点：环境、音乐及故事架构都足够吸引人，适合互动式体验正宗的魔戒之旅。

缺点：与电影相比缺少一些特色主角登场；场景的互动性不强；游戏流程与电影、小说完全一致，缺乏一定的张力且嘎然而止。

指环王:护戒使者

Lord of the Rings: The Fellowship of The Ring

文/刘刚

手握魔戒的命运

当“指环王”系列电影把一个高科技特效营造出来的魔幻世界活灵活现的呈现在世人面前时，几乎所有人都为之如痴如醉。不过说实话，除了少数铁杆魔幻小说迷，之前国内可以说是鲜有了解托尔金的原著《指环王三部曲》的。电影与小说原著没有太大的不同，只在一些细节上做了少许修改，而我们今天要谈到的《指环王:护戒使者》，则是一部完全忠实于小说原著的游戏。在个互动体验的旅程中，你可以发掘出原著与电影的少许差别，同时也以另一种方式来重温电影中那些令人印象深刻的场面。制作者通过各种方法，甚至请来了“指环王”专家组，竭力要了解什么才是“指环王”迷最需要的和最想看到的，然后按照这个思路制作出了这样一款游戏。

完全原著重现

游戏以冒险解谜的方式进行，视角可以在第三人称和主视角之间切换。大多数时间用到的还是第三人称视角，因为这样的视角对了解角色周围的环境更有利，这在冒险游戏中也是非常重要的。主视角适于一些特定的环境，比如使用弓箭和投掷类武器的时候。游戏共有三个主角可供玩家使用，他们是身负重担、魔戒的持有者霍比人佛罗多，睿智而受人尊敬的老法师甘道夫，拥有传奇身世、勇敢的神行客阿拉冈。玩家不能自行选择角色，游戏按照一定的发展路线自动切换不同的主角，这一路线完全按照原著来进行，每一个时期所重点描述的对象就是这一个时期玩家所操控的主角。整个游戏的难度不大，谜题也不复杂，制作者的意图是让所有已经了解或希望了解“指环王”的人享受一遍亲自体验的乐趣，所以这款游戏最好的功略就是小说原著。

三名角色各有所长，佛罗多战斗力比较弱，但是他是三个角色里唯一拥有跳跃能力的人，而且因为身躯较小，在躲避敌人的攻击时也更加容易，他也是唯一可以使用魔戒法力的人，效果是可以隐身，但是对魔戒死灵无效，而且使用的次数和时间都不能太多，否则会造成佛罗多的纯洁度下降，当这个数值降到零时，佛罗多将会被魔戒控制，而你的游戏也宣告结束；法师甘道夫拥有强大的魔法，能够攻击敌人群体，而且在对付 BOSS 级敌人的时候，其强大的魔法攻击也很为有效；神行侠阿拉冈善长近战和射箭，当他挥舞宝剑砍杀敌人的时候，更显得英姿飒爽、威风凛凛。

宛若FPS的操控?!

游戏的操作非常简单、易于上手，通过键盘和鼠标的结合完成对角色的控制，就连键位与时下最流行的《反恐精英》十分相似，千万不要告诉我你不知道《反恐精英》的键位是怎么设置的啊！虽然《护戒使者》是一款冒险解谜游戏，与《反恐精英》在类型上并不一样，但在游戏中后期，大量畅快淋漓的战斗决定了其在操作上必须按照一种简单明了的方式来进行，不但要简单明了，还要直接有效。

事实上整个游戏的谜题并不困难，这在前面已经提到，这虽能带来一些“廉价”的成就感，但却不会令那些真正渴望挑战的玩家满意。幸好制作者也考虑到这些问题，因此游戏的战斗设计得丰富多彩且富于思考性。在很多时候，单凭蛮力一味冲杀是绝对无法战胜敌人的，这就要求玩家合理利用手中的武器和周围的环境，即便是面对同样的敌人，不同角色也要采取不同的战术 比如佛罗多不能与敌人力拼，但他身材矮小，善于躲避，那么只要玩家眼明手快，就可以在敌人的刀剑中窜来窜去而毫发无伤，还能伺机刺翻几个；而神行侠阿拉冈就可以与敌人正面交锋，只要格斗中掌握节奏，胆大心细就完全可以获得胜利。

有人可能会觉得我这个“节奏”说得太悬乎，好象武侠小说中的高手过招一样。其实在这款游戏中，我认为最大的乐趣就来自于和敌人的战斗上，这绝对是要求玩家做到智勇双全的。玩家和敌人都可以攻击和防御，而攻击的过程似乎采取了一种相当于三连击的节奏，通常要是玩家的连续进攻被防御住，那么等待你的就是敌人的沉重一击，这个时候要是节奏掌握得好，可以在第二招发出之后立即转为防御，免遭重创。

这款游戏敌人的 AI 也设计得相当出色，如果敌人数量众多，他们就会包围你，如果他是在和你单挑，那么他通常不会首先出手，这个时候你也要采取敌不动我不动，敌一动我先动的策略，瞅准时机，一个漂亮的连击将对方击倒在地，敌人一旦被击倒，你可以有一个机会一招致对方于死地，那就是冲到他身旁再戳一剑。而如果是敌人的弓箭手，他们会在很远的地方攻击你，当你朝他们冲去，他们又会迅速逃跑，不让你靠近。与 BOSS 的战斗更是精彩刺激，有时候某些特定的 BOSS 需要些一特定的方法才能够打败，这就更需要玩家的细心和智慧了。

奇幻世界游历

《指环王:护戒使者》以全 3D 演绎，无论是场景还是角色都栩栩如生，佛罗多和甘道夫的披风在奔跑中很自然的迎风招展，丝毫不显生硬，而甘道夫法杖上的宝石发出的光芒，在黑暗的地方还可以照明，光线的过渡十分自然。制作公司对室外大场景的把握也可谓是十分专业，整个画面就像是一幅优美的风景画 蓝天上白云游走，绿草地的牧场里马儿在悠闲的啃着草料，清澈的湖泊里有鸭群在嬉戏，跟前巨大裸露的岩石和远处若隐若现的山峦相映成趣。而在室内的场景，最令人印象深刻的是矮人族的山中宫殿，那深埋在地下的雄伟建筑，深不见底的地底裂缝，幽暗的地下通道，以及从高高的穹顶上的小孔中透下的一丝天光，都给人一种震撼的感觉，仿佛真的置身于那个魔幻传奇中的世界。而这些场景又与电影中所描绘的画面非常相似，带给玩家一种似曾相识、梦境成真的感觉。

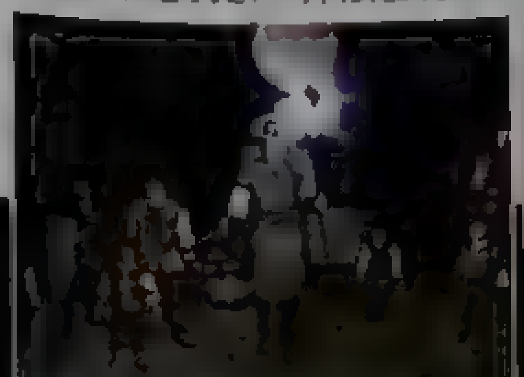
游戏的音乐非常出色，遵照了电影原作中的大部分伴奏，使得场面与音乐衔接得恰如其分，令人心旷神怡、倍感亲切。当玩家行进在绿草红花、溪流潺潺的山间，音乐轻松而欢快；当玩家在幽深的地下探索，音乐凝重而悠长，战斗时，音乐则会变得激昂响亮。游戏音效也很细腻，特别是武器的音效，剑与剑的碰撞发出清脆的叮叮声，激起的火花映照着敌人那狰狞的嘴脸，那真实而响亮的碰撞声使人忘记了这是一场游戏，感觉自己正为了保卫魔戒在真正与恶魔斗剑。

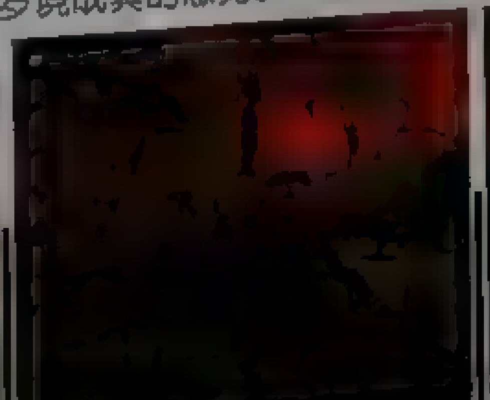
原著深入体验

无论是喜欢原著小说还是喜欢“指环王”电影的玩家都能在这款游戏中找到自己想要的东西。游戏尊重小说原著，所有剧情都严格按照原著发展，而场景与画面却又和电影十分相似，许多经典的场面都在游戏中得到了再现，比如佛罗多被魔戒死灵的魔剑刺伤，阿拉冈拿起火把奋力与魔戒死灵周旋保护佛罗多。佛罗多骑马逃跑，魔戒死灵死命追赶，在一条河中被精灵族的魔法洪水冲了个人仰马翻。仙风道骨的灰袍法师甘道夫为了保护大家，在地下宫殿中与火魔怪一同跌下深渊 ……这位老人后来又回来了，而且法力更加高强，已经升级为了更高级的白袍法师，不过这是“指环王”系列第二部的故事了。和电影及小说一样，在游戏《护戒使者》中，故事讲到甘道夫“牺牲”以后，大家怀着悲痛的心情在精灵森林稍事休整，然后沿着安都因河继续前进，在这里打败了骑着黑龙的魔戒死灵即告一段落。

令人遗憾的是玩家所能控制的角色里面没有那位帅气的精灵弓箭手莱古拉斯和憨直的矮人王子金利。就我个人而言，我是非常喜欢这两个角色的，精灵弓箭手莱古拉斯忠诚而敏感，高贵而优雅；矮人王子金利有作为人的缺点，但却非常可爱，性格刚烈，脾气暴躁，有话就说，有屁就放，绝不遮遮掩掩。希望在这部游戏的续作中，能看到这两个角色一展身手。

作为西方魔幻文化的代表，“指环王”以其独特的魅力吸引着人们，这部类似于《西游记》的作品从很大程度上已经影响了西方的一代人，其中所探讨的关于责任、勇气和团结的主题，以及不同的人对待诱惑的态度，足以引起每个人的深刻思考。当我们通过《指环王:护戒使者》走进魔戒的世界，亲自体验一次那惊险刺激的旅程后，也许会有更多的感悟吧。■





Lord of the Rings: The Fellowship of The Ring

图像表现	■■■□	创意	■■■□
音乐音效	■■■□	逼真度	■■■□
操控	■■■■	故事线	■■■■

出品公司：Surreal/Vivendi	3D声效卡：DS3D
国内发行：奥美电子	多人游戏：不支持
发行版本：2CD/WinAll	操控方式：键盘 鼠标 摇杆
游戏类型：动作冒险[AC/AD]	上市时间：2002.11/2003.4(中文版)
3D加速卡：D3D	官方网站：www.surreal.com

最低配置：PIII600/128MB、32MB显存、800MB硬盘

推荐配置：256MB内存

☆★★★

别偷换概念——武侠游戏

文/乱雪月花

中国有什么在现在还是可以值得自豪的？很多很多，仅从游戏产业来说，我们可以骄傲的就很多。比方说中国特色。

前辈的话我不敢多评价，但是有一点可以肯定，某些中国特色不要也罢。

中国的武侠就好像西洋的剑与魔法，东洋的武士道或忍者，古老而且神秘，都是拿来做游戏的好题材，因为我们生活在一个对这些知识接近一无所知的境地。于是乎，游戏厂商们就可以拿来唬弄人了，可以偷换概念了，可以拿些垃圾来大肆炒作，榨干我们的银子，却偏偏还要我们心甘情愿，要我们以为自己得了便宜了，玩到国粹了，于是中国游戏业便可以去这个展那个展炫耀中国特色了，民族的就是世界的嘛。

听说日本人拍过《神雕侠侣》的动画片了，《西游记》也一做再做，至于什么《三国》、《水浒》的就更不用说了，日本人帮我们教育下一代已经很久，也太久，扭曲了什么我不想深究，也讲不清楚。还有什么我们可以发挥聪明才智？什么才是中国特色？中国人的游戏？好像只有武侠了吧。

可是，我们真的有武侠游戏吗？

游戏起源于西方，欧美厂商在PC游戏领域一统天下，日本却另辟蹊径，在家用游戏机领域分庭抗礼，独霸一方。而国内玩家大都从家用机（一般是FC）起步，后来“弃暗投明”转奔PC游戏中去，因此使得玩家缺乏判断力，使被人偷换了概念。关于PC玩家的判别力话题与本文无关，有空我们可以讨论，不要以为玩过PC游戏便了解了游戏，便怎么怎么样，却不知游戏还有另外一番精彩天地，只玩一个领域的游戏是不配来谈论游戏的，如果有些人一定喜欢尊重自己的言论权的话，就和天天吃咸菜泡饭却要点评满汉全席一样可笑，当然我不是说PC游戏是咸菜泡饭，这只是个概念上的比喻而已。

那么，我们就谈PC上的武侠游戏。

游戏是老外搞出来的，那么我们抄袭也好，无主见也好，无意识也好，毕竟是舶来品，我都可以接受，但是，偷换概念的事情却让绝大多数的玩家看起来像傻瓜，就好像中国球迷。其实一切事情都有或多或少的联系，中国足球水平低，球迷便幼稚有理，中国没有像样的游戏产业，那么中国玩家便可以被人当傻瓜耍了。

RPG是武侠游戏喜欢的类型，因为是角色扮演嘛，会让玩家产生代入感，可以体验那游戏的生离死别，悲欢离合。可是有一点我们似乎忘记了，难道武侠就是这些？就是所谓剧情，所谓爱情？那么请问，这些和琼瑶阿姨的小说？有区别吗？

当然有！几乎每个生产过武侠游戏的厂商和每个热衷于武侠游戏的玩家都会毫不犹豫的拿起鸡蛋砸向我。而这就是悲哀的源泉了，不说被骗的人吧，就连欺骗别人，玩弄武侠概念的人也不知道自己也是黔驴技穷的牺牲品。武侠，根本不是所谓武侠游戏描述的那样。

武侠是什么，是侠肝义胆，是儿女情长，是武功秘籍，更是求败的不断修行历练；有门派纷争，恩怨情仇；也有那一招招的源远流长，电光石火之间的胜负立分……游戏起源西方，RPG的一般模型也是西方人确立，其后又有日本人将其重新组织，进一步的发扬。于是RPG一些基本的模式也就明确了，那便是有独有的世界观，有丰富的剧情任务，有性格多样的人物，有升级练功，有道具宝物，有BOSS决战。这些既成为西式RPG的标准，似乎也是行业的标准，于是我们的游戏有了剧情，自以为深得机要了，可以开门立派，武侠游戏自成一体了。有个雅致的看上去像武侠小说的名字，几个叫这仇那恨或西门独孤的古装俊男美女带着刀剑边谈情说爱边国仇家恨，再时不时来几个似曾相识的招数，游荡在一个有少林武当却无长江黄河的中国大地之上……凡此种种，就是我们的武侠游戏的根本了。

RPG游戏最重要的是什么？剧情，人物？我认为一是世界观，二是游戏系统，接下来才是大出风头、大肆炒作的剧情、人物。只有有着完备的世界设定，才能让虚拟的世界有据可依，有证可查，才能让整个游戏鲜活生动，才能让玩者身临其境，产生无与伦比的参与感，而这些，实在不是什么剧情可以比拟。中华泱泱大国，文学浩瀚如海，游戏中那些可怜又可怜的剧情实在难以打动人，想感动？想洗洗心灵的窗户？看书去吧，何必来玩游戏。只有游戏能让玩者产生在一个虚拟而又真实的世界漫游的感觉，这个就好像著名的系列游戏《最终幻想》告诉我们的一样。每作的《最终幻想》都讲述不同的故事，发生在不同的世界，但是都有《最终幻想》独有的世界设定，因此产生的投入感是真实的，代代相传的。比如说飞空艇让玩者产生环游这个虚拟世界的冲动，而系列传统的召唤兽又让人感到这是个有历史有传说的世界，一切都有解释，而不是莫名其妙跳出一个不知所谓的东西来糊弄玩家。有了详尽世界观的RPG才是可信的虚拟世界。荒诞和幻想之差也就在这里，如果世界中的一切都不可信的话，便是荒诞的世界，便是荒诞的游戏。

而世界观恰恰是武侠游戏、也是国产游戏最欠缺的一个方面，按理说我们有很多经典武侠小说可以作参考，这些伟大的作品已经为我们画出美丽神奇的武侠世界，而且玩武侠游戏的玩家大多是武侠迷，可以说武侠世界已经是在我们心中根深蒂固，已然成型了，那么我们扪心自问，我们玩过的算得上是武侠吗？和书中描绘，心中所想，相去甚远。

这一切始作俑者恰恰正是老外的RPG游戏，可以说对我们荼毒颇深了。

老外的游戏的基础是龙与地下城系统，是中世纪的传说，是剑和魔法以及古代传说的世界，在日式的RPG中也会添加许多蒸汽革命以及机械的设定。不停的战斗磨练自己，积累经验值，提升等级，分配点数，学习强力的魔法，运用超自然的力量，寻找使用更好的武器道具，开拓新的世界，探索未知的迷宫，完成任务，和NPC交谈获得情报，找到BOSS并消灭之，拯救世界……这就是RPG公式，于是，也便成了武侠游戏的公式，殊不知我们的东西和他们有太多的不同。

东方人主张修身养性，通过自身的修炼提高能力，而不是无休止的和怪兽战斗。当然我们的武侠游戏中也就是无休止的杀杀那些大众脸，混些经验值罢了，虽然和大侠南辕北辙，却也无伤大雅，毕竟还是有很多杀人狂玩家。可是不管你接受不接受，愿意或不愿意接受，我们的武林居然就是有这么多的人让我们的英雄杀来杀去混经验，我不知道哪个武侠故事里面有介绍这样的杀人游戏，这样的悲剧居然在我们的古代不断上演，这就是侠之大者？

经验值是个神奇的东西，是个量化了的不可量化的东西。西方人就是很职业，他们的传说中的骑士和魔法师是要进行职称评定的，就好像《魔戒》中的刚达夫在第一部还是个灰袍（会跑）法师，到了第二部居然升级了，混到白袍（白跑）法师了，各方面能力大幅度上升。这是个例子。于是我们很能理解他们的游戏提出经验值这个说法，但要是生搬硬套过来，拿来就用，却要贻笑大方了。中国的武功也是有很多层次的，然而在我们的印象中，那是要每天做功课或者再来个奇遇什么的，吃个果果？要不就一定会碰到个真气横溢的大爷硬要给你FPE一下我们主角的真气，直到把他搞到天下无敌为止。这已经够异想天开了，我不敢用荒诞来形容，因为武侠世界本来就是荒诞的（这个荒诞意思就是奇思妙想，是褒义）而且是符合大众英雄成长路线的思维方式的。但是真正荒诞的是武侠游戏，原来找些大众脸就可以提升自己修行，于是大侠们没空再修炼了，杀人去也；偶尔有个奇遇，也变成艳遇了。为何？市场需要。对自身修炼一点上，我们的游戏可喜可贺，已经和国际接轨，却完全违背了武侠的精神，中华民族的传统逻辑方式。传统的不一定就是好的，但起码不是不伦不类的湮灭在数字之中。

西洋人喜欢魔法，东洋人还加上了召唤兽，一句概括之，就是超自然的力量。RPG总是有神话或者传说的背景，于是英雄们就可以拥有超自然的力量，和超自然的敌人战斗于超自然的世界中。这是合理的，老外们有他们的文化，他们的传说，他们的故事。所以，魔法便成为RPG中不可缺少的一个要素，我们不能想象一个没有魔法的RPG世界会是怎样。就好像函数一样，每个RPG公式中的元素都会在我们的武侠游戏中有个映射，而且通常会非常巧妙而又匪夷所思的对照起来。那些招数就成了魔法的中文版本。可是这样合理吗？如果不介意放出一个火球的同时喊个降龙十八掌的话，就很合理，当然也许是十八个火球。这看上去是可笑的，当然了，我们的武侠游戏不会这么白痴，最低程度也会把火球处理成十八道掌风，还是个范围攻击的魔法。武侠游戏可以把武功招数变成魔法，消耗魔法值或者真气也就罢了，偏偏让人看了还是不伦不类。看似豪华的刀光剑影中闪现的只有表达能力的苍白和莫名其妙。谁都知道，武功不是这样施展地。武侠讲究的或是金庸先生笔下的一招一式、拆招破招，或是古龙先生笔下的快剑、例无虚发的飞刀，那样的意境才叫武功，才是武侠。说现实点，《黑客帝国》的经典片段就颇有武侠的意味，《卧虎藏龙》的一招一式，飞檐走壁，也许国人不屑，却也揭示了武侠的真谛。而这些，日本人就懂得比我们多，做得比我们好。尽管我们也知道，只是做的时候就变味了。只会玩游戏却不理解武侠的人怎么能将武侠融合到游戏中去呢？做出来的只能是披着武侠外衣的、抄袭优秀RPG但手法拙劣的垃圾游戏而已。

类似可笑不胜枚举……

游戏系统是什么？就是游戏的运作模式，包括很多方面。比如游戏的操作方式，战斗系统，游戏中的魔法或者特技或者招数如何工作，游戏中具体的各种算法等等都属于游戏系统。简单的说就是游戏怎么玩。游戏系统是否合理，是否优秀其实就决定着这个游戏是否能让人产生操作的乐趣，能否更大程度的投入到游戏的进程中去。举个例子，著名的Diablo系列简便的鼠标配合键盘操作，游走的战斗方式风靡一时，于是我们就可以抄袭了，这类型的游戏流行呀，便什么都往上套了，武侠游戏首当其冲。是呀，看起来一切都是那么的和谐，都是打呀杀呀，升级找装备嘛，自然可以拿来主义。但是抛开世界设定的不同不谈，单谈游戏系统，我们的武侠是那样跑来跑去，打两下转身就走，边跑还边嗑药的吗？很多年前的XX群侠传就够可笑了，战斗系统是回合制的策略类型，这倒也罢了，还颇合阵型之说，更可笑的某些掌门大侠边打边嗑药，让BOSS嗑药，这个游戏当选最人道游戏当之无愧。可是我们的厂商就是够勇气，就是可以做出更可笑的软件，就是喜欢堂而皇之而又丑陋的抄袭。再加上那些汉化的魔法，中文版暗黑就这样出来了，中文游戏的黑暗。哦，对了，我们还有其他更出色的呢，超越Diablo了，比如中文化，感人的剧情，出色的人设，多结局，流行的音乐……你逛谁呢？

《仙剑奇侠传》，多响亮的名字。它是个好游戏，是个好的中文游戏，但不是武侠游戏，严格的说，《仙剑》讲的是剑仙的故事，而不是武林的故事。关于剑仙，我想看过类似《蜀山剑侠》等作品的朋友应该知道讲的是什么，那些是修炼飞剑、御剑术和长生不老术的人们，因此更接近神话和西方的龙与地下城，因此《仙剑》比任何中文游戏都接近西式RPG，无论是世界观还是系统上。但我们不妨将它列入中文武侠游戏，因为在大多数人眼里，《仙剑》就是中文武侠的标准。正由于《仙剑》的世界非常的接近西式RPG，因此它抄袭得合情合理。当然，在那个闭塞的世界中，大多数玩家都是毫不知情的喜欢上了这个出色的游戏。神话般的世界中发生着那时候中文游戏中普遍缺乏的感人的爱情故事，再加上流传永远的经典音乐和颇具中国古风的人物设定，成就了这个中文游戏的奇迹。巧妙的抄袭同样可以十分出色，但是我们后辈们却退化了，连抄也不会抄了，却还要故作姿态，自以为是的胡抄胡发挥一气。

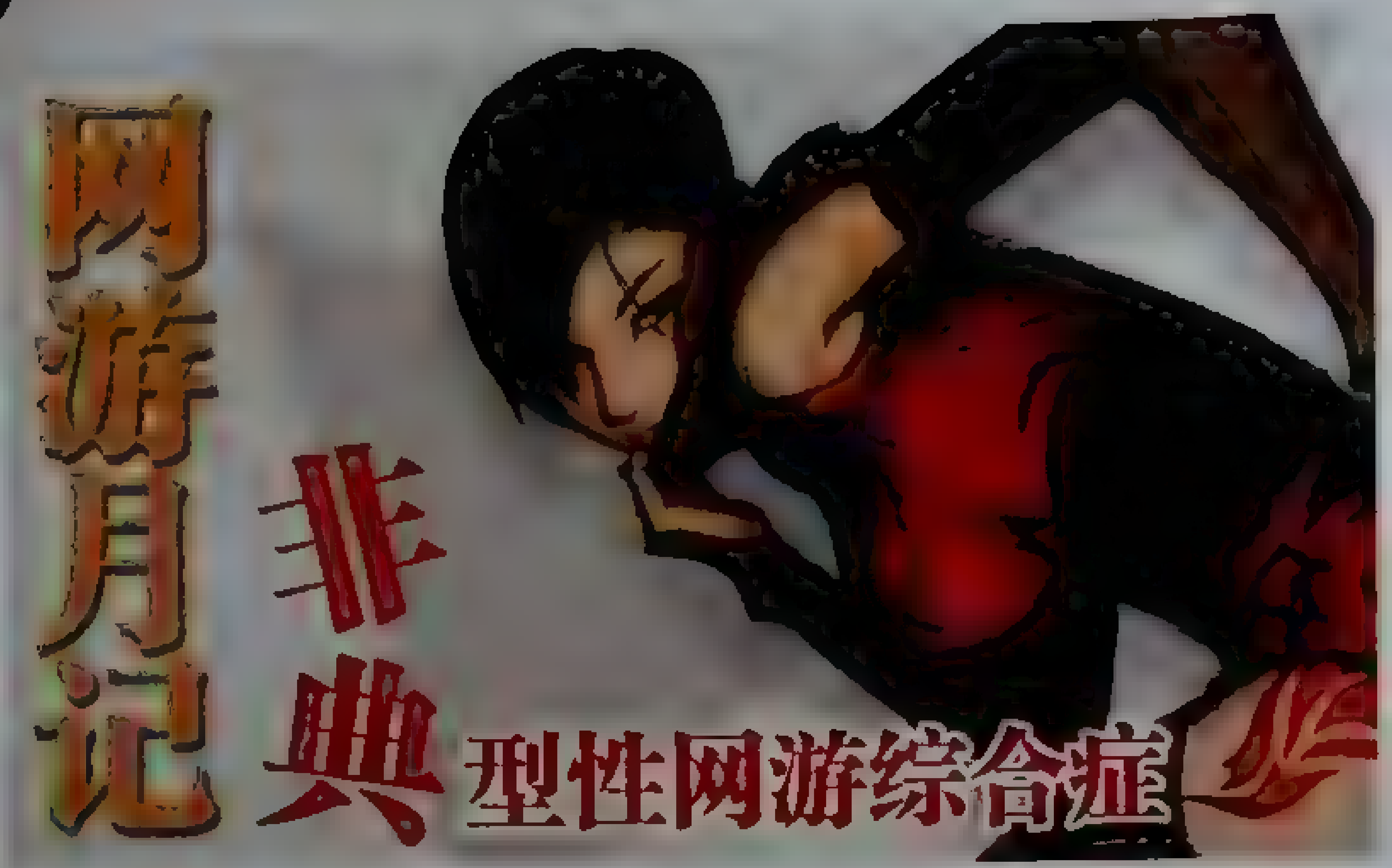
跑题了，提起《仙剑》只是想说明这样里程碑式的游戏之所以比较成功的描绘了一个剑仙的世界，并且顺势将感人的情节融合到这个世界之中，只是因为剑仙的世界十分接近剑和魔法的世界，因此便可以直接拿一个相对成熟而且运作成功的游戏系统和世界设定参照来打造。然而我们却不能，我们的武侠游戏不能，不能简单的抄袭，只是因为，武侠的世界和别人的概念相去甚远，根本不是一回事。不要以为别人那套拿来就能用，还能用得好，更不能偷换概念，告诉我们这就是武侠游戏。

中国有的是杰出的人才，独有的武侠文化本可以在游戏领域独树一帜，但却成为我们的耻辱。究竟是谁生产了这些垃圾，不是厂商，不是企划，当然更不是那些辛苦的程序员和那些才华横溢的艺术家们。罪魁祸首只是源于我们的无知，被偷换了概念。武侠被错误的理解、扭曲，最后，垃圾出现了。

现在是网络游戏的时代了，然而说这些却不会过时。请不要忘记，只有学会走，才能跑和跳。武侠游戏单机的都做不好，谈何网络武侠呢？网络游戏需要更缜密的世界设定，更完备的游戏系统，在此基础上的人物设定、任务安排才会有所依靠，不至陷入空洞和莫须有。世界观是骨骼，游戏的系统是神经，剧情是血，人物是肉，画面音乐构成了五感皮肤，再穿上像样的衣服，就真的像个人了。

爱之深，责之切。

真的害怕那些急功近利的人，又在颠覆我们心中的武侠了，用首歌表达心情——别去糟蹋。■



网游月记

非典型性网游综合症

以往的3至5月，本是游戏销售的淡季，因为学生上学，打工族也没有长假可以偷闲，游戏的时间大打折扣，于是在这个档期里，也很少有鲜活的东西出现。但是今年却大大的不同，只在4、5月间要展开测试的新品网游就应接不暇，很难想象这种浮躁的喧闹会有停止的时候。然而，与厂商的疯狂相对的，是玩家超乎寻常的理智。面对厂商夸张华躁的宣传攻势，玩家们也依然保持冷静的态度，只选择自己喜爱的游戏，没有中意的宁可不玩。因此，对于厂商来说，3至5月依然是一个淡季，即使新网游出的再多，捧场的人也是很有限的。

前阵子，我的一位玩网游的老朋友这样跟我说："游戏看过太多、玩过太多、体验过太多之后，就会突然什么也不想玩了，并非是厌了而是累了，对任何游戏都不满意了，千篇一律的内容不用试也知道，所以看过游戏介绍就立刻对游戏失去了兴趣……如果说玩网游玩多了会患上'网游综合症'，那么我现在患的，也许可以叫做'非典型性网游综合症'吧！如果有一款非常好的网游出现了，我当然会冲进去玩，但不是现在，现在，我需要'养病'。""非典"这个词的流行，当然跟最近一段时间的传染病有很大关系，"非典"的意思就是与寻常不同，我想，我这位朋友所患的"非典型性网游综合症"也许在现在还是极少的例子，但是他或多或少的也会传染给我，因为最近，我们都有这样的感觉，近期推出的新网游真是太多了！那些空洞而千篇一律的游戏躯壳，太多了！

不过，说归说，工作归工作。4、5月间，为了推广自己的产品，为了吸引更多玩家的眼球，游戏厂商真可谓是绞尽脑汁了，办的活动也越来越让人看不懂，送手机送mp3都已经跟不上时代的潮流。如今，在送完polo轿车之后，又开始流行送出国旅游了！看来，像日本ENIX的《星之海洋3》那样，中奖后送你一块火星地皮所有权之类的活动，离我们也不远了……4月初《命运》的"世界之旅"活动结束，4位获胜的玩家将获得去境外旅游的机会，着实让我们这些成天躺在家里做着出国梦的玩家们眼红了一把。而《Online百战天虫》也不甘于人后，推出Worms Live [illegible]动概念，只要《百战天虫》的注册玩家[illegible]过1000，就可以参加抽奖，幸运[illegible]加长达3个月的各种旅游休闲活动，看得笔者口水都要流出来了！

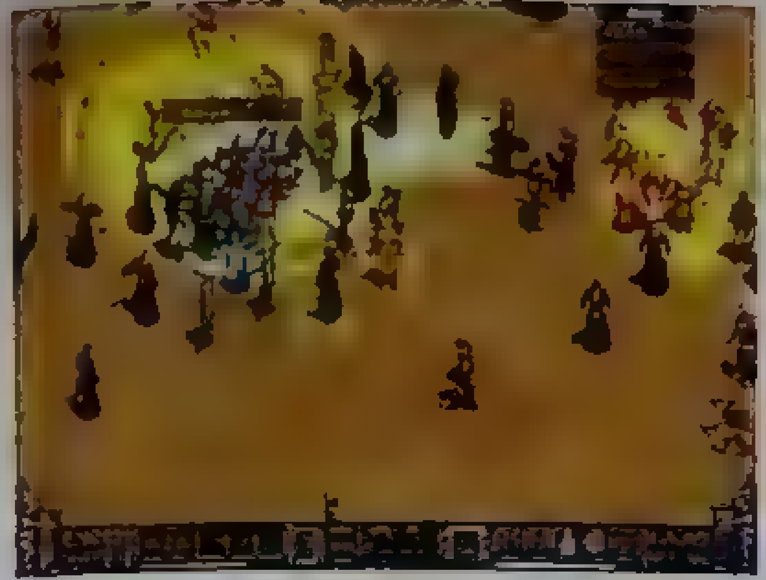
4月18日由天府热线游戏中心首创的行销平台——"游戏巴士"正式启动，它融合了传统数字娱乐行销方式的精华，利用移动巴士作为产品的输送和宣传平台，为游戏宣传开创了崭新的模式。本次活动将历时37天，途经9个城市。由于"巴士"平台还是首创，并无先例，因此众多厂商或许还是抱着观望的态度，不过，但相信随着"巴士"的运行，会有越来越多的游戏厂商加入到这辆网游的"大巴"中去。

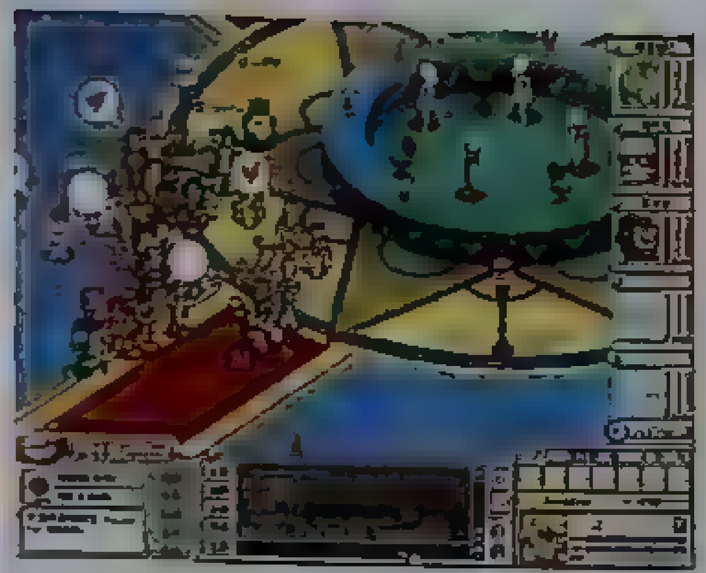
在新浪网游戏频道与[illegible]的"2002年玩家最爱游戏"评选活动中，《无尽的任务》(EQ)赢得了2002年度用户最期待网络游戏大奖，同时，一樽散发着水晶光泽的奖杯在4月17日从北京飞抵上海，"坐落"在了育碧EQ工作组的橱窗之中。虽然说国内市场较之国外比较特殊，比起《传奇》和《MU》来《EQ》相较劣势。但是，如果想玩真正的网游，笔者个人认为，非EQ莫属。相信这樽奖杯，也会给UBI更多的信心，将EQ的代理做到尽善尽美。

随着3月20日《传奇3》签约光通通信，人们目光的焦点也由Actoz和盛大间的矛盾转向了"新传奇"（盛大在征名活动后将"新传奇"正式定名《传奇世界》）和《传奇3》的火并。《传奇3》是Wemade正统开发的《传奇》后续作品，但面对将6500万用户资料紧紧的捏在手里的盛大，Wemade一再强调，《传奇3》已与老版《传奇》有所区别，而且是两款完全不同的游戏，因此老《传奇》的用户资料将不能平移到《传奇3》中，这也就意味着，想要玩《传奇3》，就必须一切从零开始。

由于是正统的续作，《传奇3》的场景、人设、道具、职业系统等，都在前作基础上有了大幅度的提高。而盛大在《传奇3》宣布代理不久，便公布了《传奇世界》的相关方案，其各方面的设定都与《传奇3》极其相似，虽然不能说原汁原味，但也模仿的八九不离十。除盛大之外，另一个对《传奇3》构成威胁的因素便是传奇"私服"。大家都知道，现在的《传奇3》就是以前玩家口中的《传奇2.0》，而在去年《传奇》私服事件中泄露出来的三个版本的服务端，2.0赫然立于其中，笔者曾接触过的几个2.0私服的网站，内容甚至比《传奇3》的官网的内容更多更全，不禁让人咋舌。前有手握6000万用户资料的《传奇世界》，后有[illegible]的私服一路紧逼，看来，《传奇3》将来的路[illegible]不好走。对此，光通通信的[illegible]也曾表示，市场竞争的剧烈正说明一款产品的优势所在，没有挑战的优势是体会不出成就感的，不知道他们会使出何种手段来吸引玩家，但是有一点是肯定的——《传奇》的未来必定会面临一场[illegible]在"传奇"的神话中生存或毁灭，[illegible]

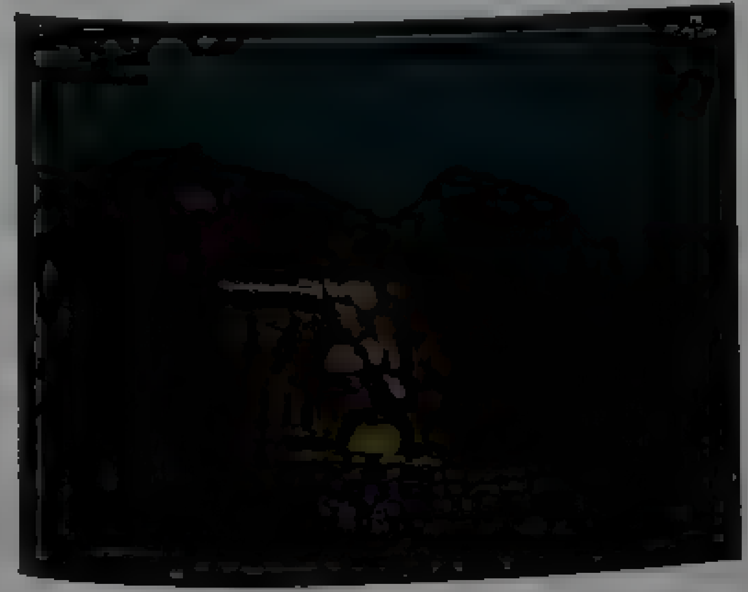
提起以前在家用机"MD"、"土星"上的SLG名作《梦幻模拟战》，笔者相信一些资深的[illegible]忆深刻，它开创了一个战棋类游戏[illegible]的先河。而汉娃娃软件在3月[illegible]推出了[illegible]策略游戏——《佣兵传说》，正[illegible]汲取了《[illegible]》的长处。如佣兵系统、[illegible]、剑[illegible]系统、升级转职系统、兵种划分[illegible]，而其中剧指挥官、升级转职、兵种划分更[illegible]的表现出其特点[illegible]RPG的模式，转为了《皇家骑士团》[illegible]大战斗场面和实现多样战术的战斗方[illegible]适应网络游戏的节奏，又将传统的回合[illegible]全即时，所以即使是百人大战的场面，也[illegible]烦琐的等待时间，特别是在参加玩家之[illegible]攻城战的时候，那种紧张和兴奋是无法用[illegible]容的。而游戏中复杂的职业系统，丰富、[illegible]表情系统和使人忍俊不禁的对话旁白，为游戏增加的大量的趣味性要素，厌倦了在"江湖"中腥风血雨般的日子的玩家们，也许，可以在《佣兵传说》中领略到一丝新奇了。





近来各媒体网站的论坛都开放了《A3》专区，预示着这款号称"限制级"的3D网游也将挺进大陆市场。不过，目前有关代理公司的情况还没有明确的消息。说起《A3》，想必国内玩家早有耳闻，它在韩国被定义为成人游戏之后，人气急升至了排行榜的首位，着实吊足了无数玩家的好奇心。但是由于注册游戏必须使用真实的韩国身份证，而且激活号是以手机短信的形式来发送，因此无数国内玩家被拒之门外，于是本次的代理，也成为了大家最期待的事。《A3》的画面略显阴暗，但人物和NPC的3D模型都非常细致，360度视角、等比例缩放的建筑、逼真的光影效果等等，都给人以强烈的真实感。战斗系统比起其他的网游也有大幅的改进，例如战士，一次攻击由一套组合动作来完成，而不是以前的点一下砍一刀的机械动作。就连怪物的死法也各有千秋，被刀砍死是喷血后倒地，而被魔法攻击则是整个身子被炸裂开……由于太过血腥，因此在韩国被列入"18禁"的行列。游戏还具有宠物蛋系统、锻造系统，以及通过购买卷轴而随机获得任务的任务系统。《A3》的种种特别，无不预示着又一股网游热浪的到来。

4月也是国产游戏的丰收月，让玩家们期盼已久的《剑侠情缘Online》终于有了一些眉目，西山居力求完美的工作态度的确令人赞赏，只是面对国内众多玩家的热情，它让人等的实在太……久了。这回《剑网》总算公布了一些游戏特性，其中有几点比较引人，一是前几代《剑侠》中的部分知名角色将以NPC的形态出现在网络版中；二是部分任务情节也和以往的剑侠系列相连接；三是创造了新颖的自定义任务系统，除了可以随意取舍的世界任务和升级必须的门牌任务之外，还将给玩家提供一个互动的任务系统，可由玩家建立任务以供其他玩家来达成。从以上的资料看，西山居对游戏着实费了不少心思，相信《剑网》是不会辜负玩家对它的热情的。



由[illegible]开发的酷似《魔力宝贝》的回合制网游《童话》，近日由[illegible]维创世代理进入大陆。游戏的背景是我们儿时所熟悉的童话故事，在这里你将遇到很多"熟人"，灰姑娘、小红帽、白雪公主和七个小矮人，甚至还可以与美人鱼发生一段令人惊羡的爱情故事。《童话》中有三个种族和三大职业，每个职业都可以进阶，由此生出数十种变化，再加上每种职业都可以学习不同的工作技能，使《童话》的职业系统丝毫不比《魔力》逊色。此外，《童话》的新手教学及操控也很体贴，基本上是老幼皆宜的游戏。

另一款由台湾第三波公司自主开发的国产游戏《宠物王》，也于4月15日开始了内部测试。游戏最大的特色就是养宠，宠物在游戏中占据了绝对重要的地位，从打工挣钱到战斗升级，都必须通过宠物来完成。也许《宠物王》的设计思路是从《石器》和《魔力》中得来的，但是其游戏方式可以说与后两者完全的不同，喂养的成分占了很大的比重，而且过程相当复杂，随着宠物的成长，宠物的形态也会发生变化，从可爱的幼兽变为威猛的成年巨兽，而玩家更可以使成年的宠物通过交配来获得下一代能力更加优秀的宠物宝宝。该游戏在台湾测试短短月余，就获得了"最受欢迎游戏榜"第二的骄人成绩，相信在大陆也会有不俗的表现吧。

看完了新游戏介绍，笔者不得不老戏重唱，再来谈谈私服的问题。说起私服，这几乎是所有运营商的心病了。继传奇"私服"之后，RO、EQ相继陷入了私服的困扰之中。可以这么说：正如同有正版游戏开始，盗版游戏便在中国大陆开花结果一样，自打国内开始有图形网络游戏起，私服就一直伴随着中国网络游戏的成长和发展，并已变成了网络游戏盗版的突破口。

当然，我们可以说早期出现的UO私服，是因为没有官方服务器而由喜爱游戏的玩家们自发建立的，没有任何功利色彩，但是，在对近几年的UO私服的追踪调查中，笔者发现很多UO私服为了拉拢玩家，维持潜在的游戏客户，而不惜使用黑客程序对其他UO私服进行恶意攻击。而在传奇"私服"事件之后，私服的功利色彩更甚，很多网吧或私人网站都试图以此建立完整的收费体系，利用传奇"私服"的普及，发自己的小财。

当然，私服受欢迎的原因也是值得我们讨论的，所谓有市才会有价，大家对私服的认可无形中就促进了私服的建立和运营。就EQ和RO私服为例。第一，私服中的装备和角色获得的经验值相较官方容易，私服的各种优惠，减低游戏难度，给了玩家更多体验游戏乐趣的机会，而不是单单为了几件装备和等级连续挑灯夜战，劳神伤财。其二，中国的文化氛围和底蕴与国外有所不同，武侠小说中侠之大者的形象在玩家的心中已根深蒂固，玩网游的目无非是要展示自己的大侠风采，而官方服务器的种种限制往往令玩家不能如愿，这样也就很容易转投相对自由的私服。综合以上两点，供求关系一旦成立，私服的数量便几近倍数的速度增加着。

曾有人在网上宣称，架设私服的目的是为了能更加"自由"的游戏，笔者并不清楚这里所指的自由是什么，自由不等于无序，自由不等于混乱，自由不等于失去公平。好在，现在已经有越来越多的人意识到，私服给游戏世界造成的影响是恶劣的，而不是有宜的，它只是一剂"安乐死"的催化针。为图一时痛快而改变游戏的规则，这种方法除了让一个游戏迅速失去原本的魅力之外，没有任何意义。高等级高起点，实际上并没有造就更多的英雄，大家的起跑线还是一样，唯一不同的是，你有可能会马上到达游戏的终点，迅速的落下了你网络游戏人生的帷幕。

笔者以为，作为一个玩家，可以选择自己喜爱的游戏，可以指着运营商的鼻子骂的他们灰头土脸，可以为了维护自己的权益将运营厂商扔向消协，却无法忍受自己喜爱的游戏，在私服的洗礼中变得面目全非。笔者相信，这也是众多国内玩家最不愿看到的事情。■

官方网站

百战天虫 worms lives
http://www.worms.com.cn/ploy/ploy.htm
A3
http://www.a3cn.com
传奇3
http://www.mir3.com.cn
佣兵传说
http://www.nds.com.cn
火线任务
http://www.heatproject.com.cn/
童话
http://www.goth.com.cn
宠物王
http://www.petrealm.com.cn

传奇 3 全新内容披露

文/宇冰矢

很多从韩国《传奇》服务器上体验归来的玩家，对《传奇 2.0》中文版的诞生可谓是期待不已，可随着韩国方与盛大的合作中止，那些对游戏的焦渴眼神似乎连声依靠都没了。所幸的是，2.0 版最终还是来到了玩家面前，并且被正式定名为《传奇 3》。从之前传开的一些测试资料，相信大家已经大致了解游戏的背景、界面、角色及音乐等等，而这里将带给玩家的是游戏全新设计的任务、道具及怪物资料，劲爆猛料，不容错过！

任务篇

从某种意义上说，《传奇 3》可以算是完全崭新的一个游戏，而玩家也将从新手作起，从零开始，所以任务的意义也尤为重要，这将有助于玩家的快速升级。根据所选职业不同，玩家的出生地也不同，战士、法师、道士将分别诞生在新手村、银杏村和白日门。初级任务可以在新手村的上官小姐，银杏村的南宫小姐，以及白日门的土官处领取。

如果接到新手任务之后，等级到了 6 级还没完成的话，只有到白莉小姐的考场去证明你的能力，你才能执行下一个任务。每个职业的起始阶段都是一样的，只是顺序有些不同，让我们来看看每一个职业要怎么样才能走出自己的第一步。

战士任务

条件：等级 1-6

流程：找上官小姐，接到她的任务之后去找肉店的金氏。见到金氏后，她嘱咐你将肉汤送到打铁

匠德秀那里，从德秀处可换得匕首。这时再回去找金氏，就会获得不错的牛肉（初期很不错的补给品）和钱。回去找上官小姐，她会让你将一本古籍送到比奇省的王大人那里去，成功的话，王大人会有很好的奖赏。

法师任务

条件：等级 1-6

流程：法师的任务流程与战士相似，最后还是会在王大人处结束任务。

道士任务

条件：等级 1-6

流程：先到土官那里接任务，再去杂货商找勇气道士，他会要求你把道力护身符送给武器仓库里的正鹤道士，完成任务会获得匕首。接着勇气道士还会让你帮忙找用于画符的鸡血，完成之后就可以回到上官那里。接下来就是送古籍任务，与战士职业流程相同。

综合任务 1：王大人

条件：等级 9 以上

流程：拿着古籍去找比奇省的王大人，王大人为了掌握比奇省的商业大权，会要你拉拢两个人加入比奇商会。一个是图书管理员，一个是药剂师，只要满足他们的要求就能说服他们。完成任务可以获得奖金，同时取得比奇大富豪王大人的好感，你的名气会渐渐变大。

综合任务 2：比奇省

流程：找到图书管理员，此时他正专心写他的书，要说服他加入商会，就得到处找卫士（三个），把从他们那里听到的关于比奇省的历史故事讲给图书管理员听。卫士①喜欢喝酒，所以给他买些酒喝，他就会给你讲故事。卫士②再多说几句，他会给你介绍另外一个了解比奇省历史的人。卫士③喜欢钱，他就会讲故事给你。听完三个卫士的故事，回去回答图书管理员的问题，全部答对，他就会承诺加入商会。

综合任务 3：药剂师

流程：比奇省的药剂师，正在因找不到能治疗最近在比奇省流行的传染病的药而苦恼，他以帮他找到治病的药材——毒蛇牙齿为加入商会的条件。毒蛇牙齿能在蛇谷金中医那里找到，不过一路上要小心蛇，把毒蛇牙齿交给药剂师，他会给你恢复生命力或者魔力的药水，并答应加入商会。

综合任务 4：轻型盔甲

条件：完成王大人任务，等级 11 以上

流程：在比奇省经营布匹店的怡美，拜托你拿 5 块用于制作轻型盔甲的纯度 13 以上的铁矿石给她。如果你能帮忙，她将会为你做一套特制的轻型盔甲。

综合任务 5：半兽人

条件：完成王大人任务，等级 11 以上

流程：比奇省的官员要求你调查沃玛族的阴谋，到沃玛洞二层找出骷髅游荡的原因。在沃玛洞二层，你会找到一个因神秘力量而无法进入的洞口。回到比奇省的官员那里，他会告诉你去找一个叫云发的学者求助。在新手村遇到智善，她说云发是在天然洞失踪的，要你帮他找到云发。在天然洞二层的某个房间遇到云发，告诉他事情经过后，他说要和助手兼护卫嘉登一起去。在沃玛天然洞里遇到嘉登，再回去找云发，会了解到进入沃玛洞二层密室的钥匙是角笛。从玉芬处得知金铁匠有麻烦，原来是他的铁锤被半兽人抢走了。在白日门打半兽人，你会找到金铁匠的铁锤。把铁锤还给金铁匠，回到玉芬那里，玉芬说她看见一个半兽战士戴着一个奇怪的笛子。在比奇县打半兽人时你会得到角笛，有了它你就可以进入沃玛洞二层密室。进去后，干掉骷髅精灵得到半块不死牌，把它交给比奇省官员，他会给你回城卷包，并请你找来云发分析不死牌。

去天然洞找云发，转达了官员的话后回到比奇省，官员会告诉你云发已经将半块不死牌带回新手村，你要去他家里了解分析结果。到新手村碰到智善，她送你万年血霜和太阳水。云发给你半块不死牌并要你将结果转告比奇省官员。此时，你将会被要求去半兽勇士出没的沃玛洞一层粉碎半兽人的阴谋。如果你有半块不死牌，就能进入沃玛洞一层密室，除掉半兽勇士取得完整的不死牌就能彻底粉碎半兽人的攻城计划。把不死牌交给比奇省官员，他会给你辛苦费。

综合任务 6：七点毒蛇

条件：完成半兽人任务，等级 16 以上

简介：蛇谷有个叫珍珍的姑娘被不知名的毒蛇咬伤，生命垂危，连专家金中医也束手无策。在蛇谷老奶奶处领到这个任务后，到金中医处打探消息，可以的得知只有找到传说中的毒蛇——七点毒蛇，吃它的蛇胆才有可能好转。在蛇谷猎到七点毒蛇就能得到蛇胆，把七点毒蛇胆交给蛇谷奶奶就能救珍珍。

综合任何 7：被盗灵魂

条件：完成半兽人任务，等级 16 以上

流程：比奇省卖牛的王小八的女儿王女伶突然变成了白痴，需要查出沃玛洞专门吸走人的魂魄的妖怪，找回被盗的灵魂。从王大人处得知他的远房亲戚王小八家有难，求你去帮他。来到王小八处接任务，然后找义轩，他会告诉你王小八的女儿王女伶有是在沃玛洞附近遭到毒手的。而旭宰还会告诉你，他看到过有关"吸魂妖怪"的故事，并对妖怪手中的神奇的护卫表示怀疑。接替云发的工作，继续调查沃玛洞的黄庭说，有个道士在妨碍他的研究，需要你帮忙解决。在沃玛洞王陵处见到无赖道士(署箭)，他说只有给他讲关于沃玛和不死牌的故事才肯离开。讲完故事后道士会留下奇怪的话，然后消失。黄庭感谢你赶走妨碍他研究的道士，并告诉你到比奇省官员那里领取辛苦费。比奇省官员会给你灵魂护卫，旭宰说他看到的妖怪拿的就是这个。王小八打开灵魂护卫的瓶盖，王女伶会醒来。醒过来的王女伶说自己在灵魂护卫中听到无赖道士的阴谋，告诉你要小心不死牌被盗。

综合任何 8：堕落道士

条件：完成七点毒蛇及被盗灵魂，等级 16 以上

流程：从王小八处出来，回到比奇省官员那里，即被告知不死牌已经被一个使用道士技能的小偷偷走了，希望你去把它追回来。在白日门的贤真道士那里，会得到有关堕落成凡人的道士署箭的消息。向比奇省官员处报告，官员会告诉你去有奇怪道士出没的通道看看。在通道遇到署箭，叫他拿出不死牌，他会召唤怪物来攻击你。打退这些怪物，署箭就会逃跑。接着比奇省官员指示你到比奇矿找署箭，因为听说那里出现了有可能是署箭制造的怪物。在废矿二层遇到署箭，会和僵尸王（尸王）战斗，如果打败他，署箭又会跑掉。为了追踪逃跑的署箭，比奇省官员叫你去白日门要求协助。贤真答应一边帮忙追踪署箭，一边研究破解署箭用在不死牌上的咒语。把贤真道士的话传给比奇官员，他会给你辛苦费。再次在通道遇到署箭，叫他拿出不死牌，他会召唤怪物来抵抗，打退怪物后署箭又逃跑了。完成七点毒蛇任务后，蛇谷的老矿夫会对你讲在蛇谷矿区遇到的怪物。虽然怀疑署箭会藏在蛇谷矿山二层的密室，但是因为有困魔咒进不去。比奇省官员会叫你去白日门找破解困魔咒的方法。贤真道士说制作破困魔咒的护身符需要雷电僵尸骨和僧侣僵尸骨。在矿洞打倒会使用魔法攻击的僵尸，就能得到雷电僵尸骨，打倒穿僧侣服的僵尸得到僧侣僵尸骨。把骨头交给贤真，他就给你毁灭护身符。带着毁灭护身符进入困魔咒内部，署箭会变成僵尸王（尸王）攻击你，打败他就能找回不死牌。将不死牌交给官员，他会给你相应的回报，同时也会对你提升好感，日后他会给你很多方便

综合任务 9：沃玛教主

条件：等级 20 以上

流程：在丛林偏僻小屋里的无名老人是过去崇拜沃玛教主的沃玛教的唯一生存者。他为了赎罪，在和恶势力做斗争。你要帮助无名老人毁掉沃玛教主在地上力量的源泉－灵魂明珠，并处决沃玛教主，使冤魂升天。在沃玛寺打猎偶然会得到沃玛金牌。白日门的金铁匠会告诉你比奇省的王大人以收集沃玛金牌这样的古董为乐，叫你把它卖给王大人。

技能篇

在前代《传奇》中，各职业的技能都可以直接通过读书来学得，而在《传奇 3》中，部分技能也需要通过任务来获得。

战士技能任务：攻杀剑术

流程：为了掌握攻杀剑术，你必须先练发出剑气。把攻杀剑术的书交给新手村的龙血先生，就能得到攻杀铁剑。你要拿着它去龙血先生安排的考场把所有怪物都杀掉。考试通过了，龙血先生会给你攻杀剑术。

战士技能任务：刺杀剑术

流程：为了掌握刺杀剑术，需要用沃玛战士的角作成战酒。把刺杀剑术的书交给住在新手村附近的战士高手屋的皇甫大侠，他会叫你找来沃玛角。沃玛角可以从沃玛寺中沃玛战士那里得到。把沃玛角交给皇甫大侠，他会给你战酒，喝了它你就能得到刺杀剑术。

战士技能任务：半月弯刀

流程：为了掌握半月弯刀剑法，你要和刀剑不入的怪物－不死将领血战。他只能用刺杀剑术消灭，你一定要小心。把半月弯刀的书交给住在新手村附近的战士高手屋的皇甫大侠，然后用刺杀剑术灭掉不死将领，就能得到半月弯刀和其他物品。

战士技能任务：野蛮冲撞

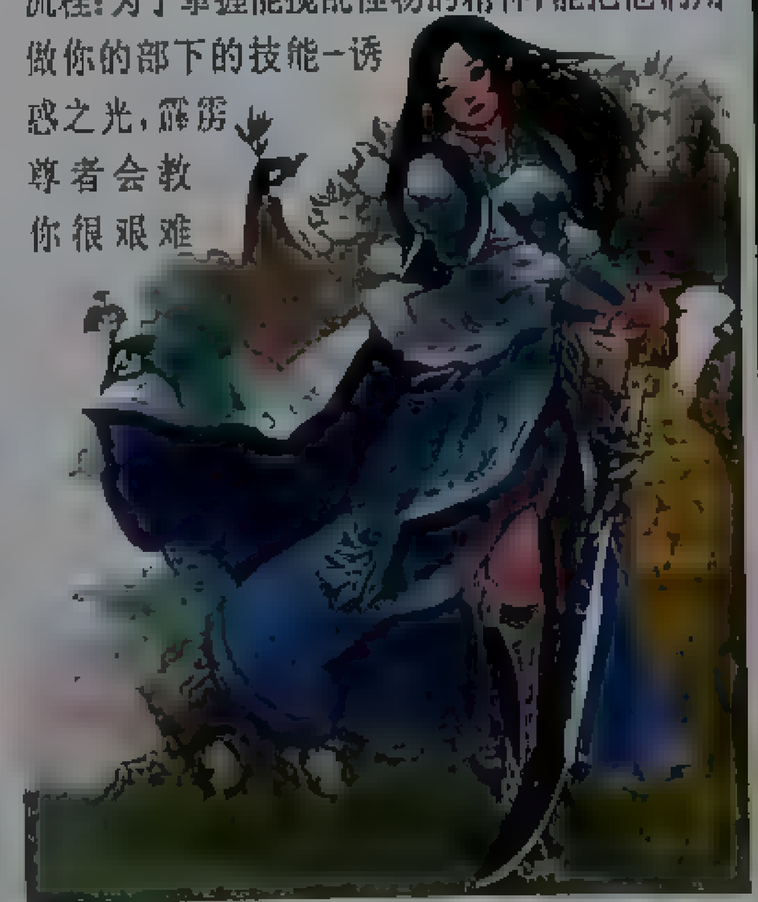
流程：野蛮冲撞需要你有充沛的体力和内功，还有不屈的精神和耐力。所以要经过沙漠中的苦练，为学习野蛮冲撞做准备。在武器店布匹店能听到关于野蛮冲撞的信息。把野蛮冲撞的书交给住在新手村附近的战士高手屋的皇甫大侠，取书信。找绿洲村的勤龙转达书信，勤龙会跟你要诺玛石。诺玛法老那里得到诺玛石交给勤龙，你就能拿到书信。把勤龙的信交给皇甫大侠，你就能得到野蛮冲撞。

法师技能任务：爆裂火焰

流程：霹雳尊者说学习爆裂火焰之前先要吃千年毒蛇胆做的药才能避免走火入魔。把爆裂火焰的书交给银杏村的霹雳尊者，他会叫你找来千年毒蛇胆。千年毒蛇可以在蛇谷找到。霹雳尊者会用千年毒蛇胆做蛇胆汁，喝完它，你就能得到爆裂火焰解说集。

法师技能任务：诱惑之光

流程：为了掌握能搅乱怪物的精神，能把他们用做你的部下的技能－诱惑之光，霹雳尊者会教你很艰难



的修炼法。把诱惑之光的书交给银杏村的法师高手踹雳尊者，他会把你送到考场，你要不断歼灭怪物，才能通过考试

法师技能任务：疾光电影

流程：为了掌握疾光电影，你先要把闪电石弄到手。天火先生要你去找闪电石，但是因为闪电石不能直接碰，需要用洞蛆的树脂来取。先要去天然洞抓洞蛆找树脂。把树脂拿到布匹店作成树脂魔法长袍。之后去沃玛寺打猎找闪电石。把闪电石交给天火先生，就能得到疾光电影解说集。

道士技能任务：施毒术

流程：为了掌握施毒术，你要掌握各种毒物的特性和毒性。在白日门接受清明子的采毒训练，你就能掌握施毒术。把施毒术的书交给白日门的清明子，他会把你送到充满能制毒物的各种怪物的房间。打怪，收集材料就可以了。把收集来的材料交给清明子就能拿到施毒术的解说集。

道士技能任务：幽灵盾

流程：把幽灵盾的书交给白日门的清明子，他会叫你去废矿找灵珠。灵珠可以在使用魔法的僵尸身上找到。把灵珠交给清明子就能得到幽灵盾解说集。

道士技能任务：神圣战甲术

流程：为了掌握神圣战甲术，需要找到起爆石。起爆石可以在废矿发现神圣战甲术书的地方抓怪得到。去白日门附近的道士高手屋找黛悲先生，他会告诉你只有找到起爆石才能学到。首先在废矿打怪，拿起掉出来的神圣战甲术的书，你会移动到神圣战甲屋，在那里打怪，就能找到起爆石。把起爆石交给黛悲先生，你就能拿到神圣战甲术的解说集。

道具篇

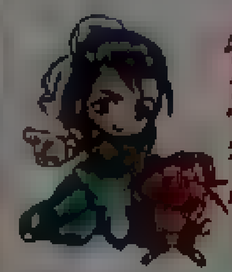
《传奇3》的新道具，大部分应该说是玩家熟悉的武器的变体，不过其中还是有不少新的道具结合着大量任务、怪物的出现而交接到玩家的手里。不同的职业，会有什么样的新道具，看到之后别先眼红了哦！

饰品类：

名称	需要等级	重量	持久力	属性
力量戒指	30	3	7	攻击 0-6
帝王戒指	35	4	7	攻击 0-7
紫碧螺	30	1	4	魔法 0-5
雷神戒指	35	1	4	魔法 0-6
毁灭戒指	35	1	5	魔法 0-4
泰坦戒指	30	2	5	道术 0-5
润神戒指	35	2	5	道术 0-6
如来手镯	35	2	6	道术 0-4
火玉手镯	35	3	8	攻击 2-3
勇士项链	28	2	9	攻击 2-4
绿色项链	31	3	9	攻击 2-5
破坏项链	35	4	9	攻击 1-7
五色项链	19	1	6	魔法 0-3
愤怒神钟	25	1	6	魔法 0-5
昏暗风印	35	1	6	魔法 0-8
焰火项链	25	1	7	道术 1-4
蓝竹笛	32	2	7	神圣类魔法 4-5
腐烂竹笛	32	2	7	黑暗类魔法 4-5
怨恨项链	35	2	7	道术 2-6

武器类：

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
风之鹤嘴锄	20	[illegible]	21	25	-	-	攻击速度 +3 可挖矿
攻杀铁剑	0	0-15	10	3	-	-	-
薄刀	0	0-13	12	3	-	-	
银雨刀	0	4-12	[illegible]	3	1-2	1-2	-
烈火剑	0	5-10	[illegible]	1	-	-	准确 +5
白虎剑	0	5-18	20	3	1-2	1-2	-
鬼王修罗	23	2-23	[illegible]	24	-	-	-
诺玛族修罗	27	[illegible]	50	26	-	-	-
蓝光战锤	28	11-17	[illegible]	22	-	-	-
炸铜炼狱	29	[illegible]	[illegible]	28	-	-	-
祖玛裁决之杖	33	0-33	[illegible]	32	-	-	攻击速度 -2
潘夜命运之刃	34	14-20	[illegible]	28	-	-	-
恶龙魔龙	40	3-38	100	38	-	-	-
咒光海魂	11	[illegible]	[illegible]	8	0-2	-	-
红光偃月	20	4-11	11	11	2-3	-	-
鬼王偃月	23	4-12	[illegible]	12	2-4	-	-
诺玛族魔杖	27	5-12	12	13	-	-	电击类魔法 4-6
潘夜魔杖	31	5-15	[illegible]	14	2-7	-	-
祖玛骨玉权杖	33	6-15	14	15	2-9	-	-
潘夜血饮	34	6-16	[illegible]	16	3-8	-	-
玉骨权杖	35	6-17	[illegible]	17	3-9	-	-
恶龙咏魂法杖	40	7-20	[illegible]	19	4-10	-	-
半月（诅咒）	11	[illegible]	11	10	-	0-1	-
黑光降魔	20	5-13	17	16	-	2-2	准确 +1
鬼王降魔	23	6-14	[illegible]	20	-	2-3	准确 +1 攻击速度 +1
银蛇（诅咒）	27	6-16	[illegible]	22	-	-	准确 +2 黑暗类魔法 2-7
无名刀	29	7-17	25	22	-	3-4	准确 +2
潘夜银蛇	31	7-18	[illegible]	22	-	3-5	准确 +2
祖玛无极棍	33	6-18	[illegible]	24	-	3-6	准确 +2 神圣 +4
潘夜无极棍	34	6-19	31	24	-	3-7	准确 +2 神圣 +3
恶龙龙纹剑	40	9-21	37	26	-	4-9	准确 +3



怪物篇

那么多的任务，那么多的技能，还有那么多新增武器道具，总得让它们有地方可以发挥吧。对了，很不幸的，众多的怪物就得当活靶子了。《传奇3》中的怪物又添新面孔，它们的能力如何呢，请往下看。

诺玛族

●**诺玛**：地位低微，主要负责寻找制造道具的原材料，也兼职巡逻任务。一旦进入战斗就会拼命打，决不退缩。以自己做的皮衣和用骨头做的护身服和武器来装备自己。

●**诺玛将士**：具有很强的体力和力量的长官级诺玛，性格暴躁。不像下级诺玛那样到沙漠里去采集和侦查，而是专门出现在战场进行战斗。

●**诺玛法老**：诺玛王的守卫，它们具有出色的力气和体力，但最重要的是会用魔法。4只为一组，一旦诺玛王受到攻击就会分开在4个不同的方向，以诺玛王为中心做一个一定的空间让诺玛王不受攻击。但这不是诺玛的力量而造成的，只是它们的魔法拐棍的力量，只要破坏拐棍，保护空间就会消失。

半兽坟墓

●**烂僵尸**：由腐烂程度较深的尸体复活而成，缺胳膊少腿四肢不全，只能爬行移动。他具有复活力，可以重生很多次。只能像对付僵尸一样，将他打碎。但因为他是爬行的，速度慢，所以容易逃走。

●**老道僵尸**：除了全身有看不懂的文字，和一般僵尸没什么两样。他也是主要以露着骨头的手猛抓，如果不完全烧毁或弄碎，他仍会复活。

●**法老僵尸**：是因犯下错误而被赶出庙宇的道士的尸体受山洞中奇怪力量复活而成。平常在地下，一旦听到有脚步声就会从地下爬出来，用双手猛抓。和其他僵尸不同，他不能重生。

●**魔咒僵尸**：他生前是使用强有力的魔法的法师，他的尸体原先放在山洞附近，是受奇怪力量作用成为僵尸，会使用强大的电击魔法。这种魔法使聚在一起的人同时受攻击，所以最好尽量散开。

蚂蚁洞

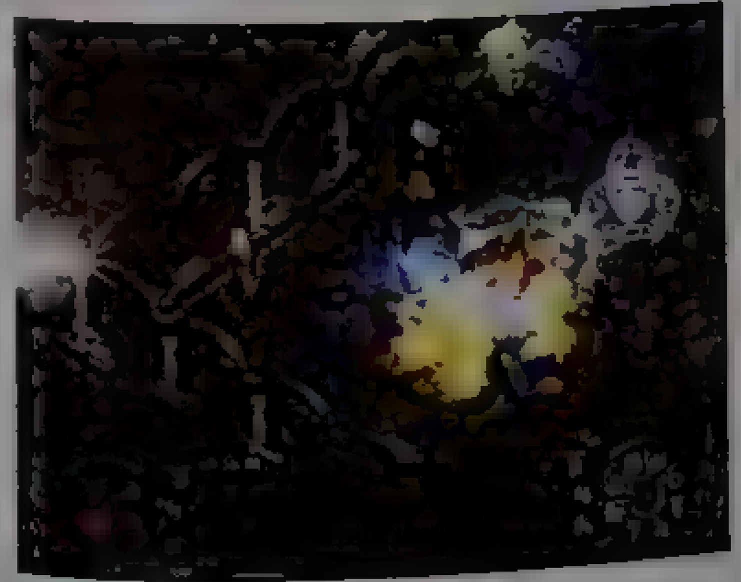
●**劳动蚂蚁（工蚁）**：蚂蚁种族中主要负担各种杂事的工人。从事多种活动，比如侦察、打猎、运输等等。一般不参与战斗，但非常时刻却能爆发出自己的战斗力。活动范围很广，在离蚂蚁窝较远的地方也经常可以看到它们的踪迹。

●**蚂蚁战士（兵蚁）**：负责战斗的蚂蚁。主要从事侦察、打猎、战斗等等。有时也可以远征到其他地方，但主要还是负责蚂蚁巢的防御。同工蚁比较，兵蚁具有更大的块头和更坚硬的外壳，尤其是它们前额拥有锋利无比的钳子，可以用来发起凌厉的进攻。

●**爆毒蚂蚁（毒蚁）**：这种蚂蚁的小腹上有用来喷射毒汁的射管，可以对敌人进行远程攻击。但身体上用来近距离格斗的器官，如前额钳子和肢爪等，并不发达，所以作战时它会和敌人保持一定的距离。

●**盔甲蚂蚁（火蚂蚁）**：这是极其恐怖的巨型蚂蚁，在前额有大得惊人的巨钳，凶狠残暴，对敌人毫无怜悯之心。它强壮的体格和狞恶的外表能给敌人带来巨大的恐惧，同时它拥有蚂蚁族群中最可怕的破坏力。

●**蚂蚁道士**：这种特殊的蚂蚁有着畸形发达的巨大腹部。它利用小腹中的营养物可以为其他虚弱的蚂蚁恢复体力，其功能类似于道士的治愈术。它可以同时为多只蚂蚁恢复体力。



●**蚁后**：蚂蚁城市的主人，它不用去自己找食物，任务就是不断的繁殖蚂蚁，直到死亡都呆在很深的地洞里产卵。蚁后的身躯比起其它的蚂蚁大得多，但不能移动，可以利用发射激素来控制其它的蚂蚁，如果敌人入侵，能射出激素，发起多种攻击。

死亡谷

●**白眼钳虫 / 沃角钳虫 / 青铜钳虫**：这是一种用长在前额的巨大的、锋利的钳子进攻的，强有力的昆虫类生物。它们有坚硬的外壳保护身体，进攻敌人时会以六条腿快速移动。一定要当心被它坚硬的表皮伤害。由于长期生活在黑暗的洞穴中，它们已经丧失了视力，但它们敏锐的触角可以通过气味或湿度来感知敌人的威胁。你应该用强有力的武器攻击它们，而不是用剑，对道士的威胁大。

●**白月黑色恶蛆 / 金刚黑色恶蛆 / 沃毒黑色恶蛆**：它们由蛆的尸体变异而来，以高速旋转的身体为武器向人们进攻。它们会对所有靠近的人发起攻击，由于他们速度这样快，被攻击的人很难逃开，尤其对法师威胁大。

●**蝴蝶虫**：绿色的大昆虫。背上长着坚硬的长刺。防御力弱，但长刺的威力是不能忽视的。据说完全发育后会变成大蝴蝶

亡灵战士

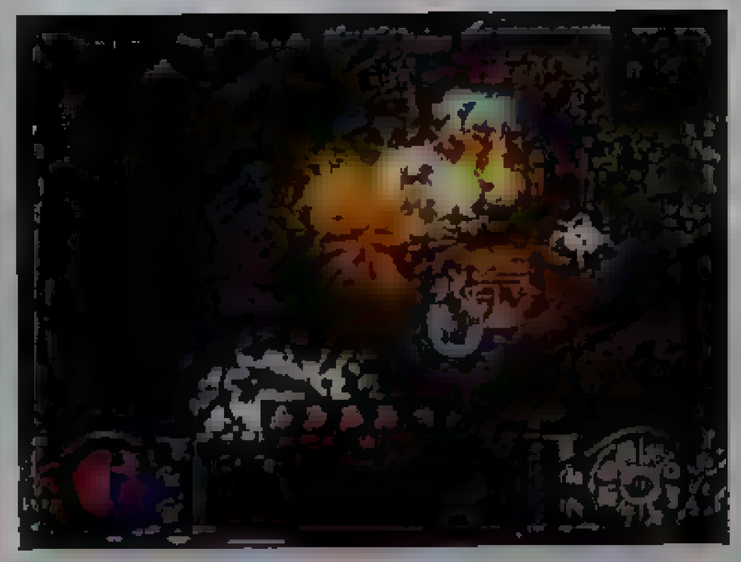
●**浪子人鬼**：他是被派去调查潘夜岛上最近发生的奇怪事件的士兵遭到攻击后，尸体受魔力作用复活的。死去不久，损伤不大。他失去了人的所有记忆，四处飘荡，到处杀生。他用剩下的单臂挥舞大刀，攻击敌人。

●**腐蚀人鬼**：他是被派去调查潘夜岛上最近发生的奇怪事件的士兵遭到攻击后，尸体受魔力作用复活的。虽然死去不久，但因体内充满毒气，全身损伤较大。他喷出体内的毒气攻击敌人，毒汁可喷到较远的距离。

●**骷髅弓箭手**：他是很久以前追随武林宗师同魔界怪物战斗的弓箭手的尸体在山洞里受复活的魔王的魔力复活的。恐怖、仇恨和战斗成了他的本能，使用的武器是弓箭，百发百中，可以远距离进攻。消灭他可以获得经验值370。

●**骷髅武士**：他是很久以前追随武林宗师到潘夜岛，同魔界怪物战斗的将帅的尸体在山洞里受魔力复活的。虽然是出众的将帅，但是他嫉妒心强，心术不正，在魔界获得了更强大的力量。他已经没有人的样子，庞大的身躯和全身奇怪的变异骨头，更让你觉得恐怖。消灭他可获得经验值390。

●**骷髅教主**：控制潘夜洞的魔王。他有着吸收死去的灵魂，并任意支配他的魔力，他将周围游荡的亡灵复活成他的部下。他可以使部下一直复活，直到粉身碎骨消失，所以叫骷髅教主。骷髅教主的魔力在于他的魔杖，这个魔杖是聚集含冤的骷髅做成的，是骷髅教主的力量源泉。



潘夜魔族

●**潘夜战士**：支配畜界的潘夜族的战士，有着牛的样子。他追随潘夜牛魔王入侵人界，牛魔王被封，他也沉睡了很长时间。随着潘夜牛魔王的复活，他也获得了重生。他在潘夜神殿到处攻击入侵者。消灭他可获得经验值1800。

●**潘夜风魔**：潘夜族中有借风、云、火、冰的力量的潘夜四魔，潘夜风魔就是其中使用风力的那个。他穿着黑色的盔甲，武器是长柄的斧头。消灭他可获得经验值2000。

●**潘夜云魔**：穿着绿色的盔甲，武器是两只看起来都很重的铁锤。消灭他可获得经验值2000。

●**潘夜火魔**：穿着黄色的盔甲，武器是偃月刀。消灭他可获得经验值2000。

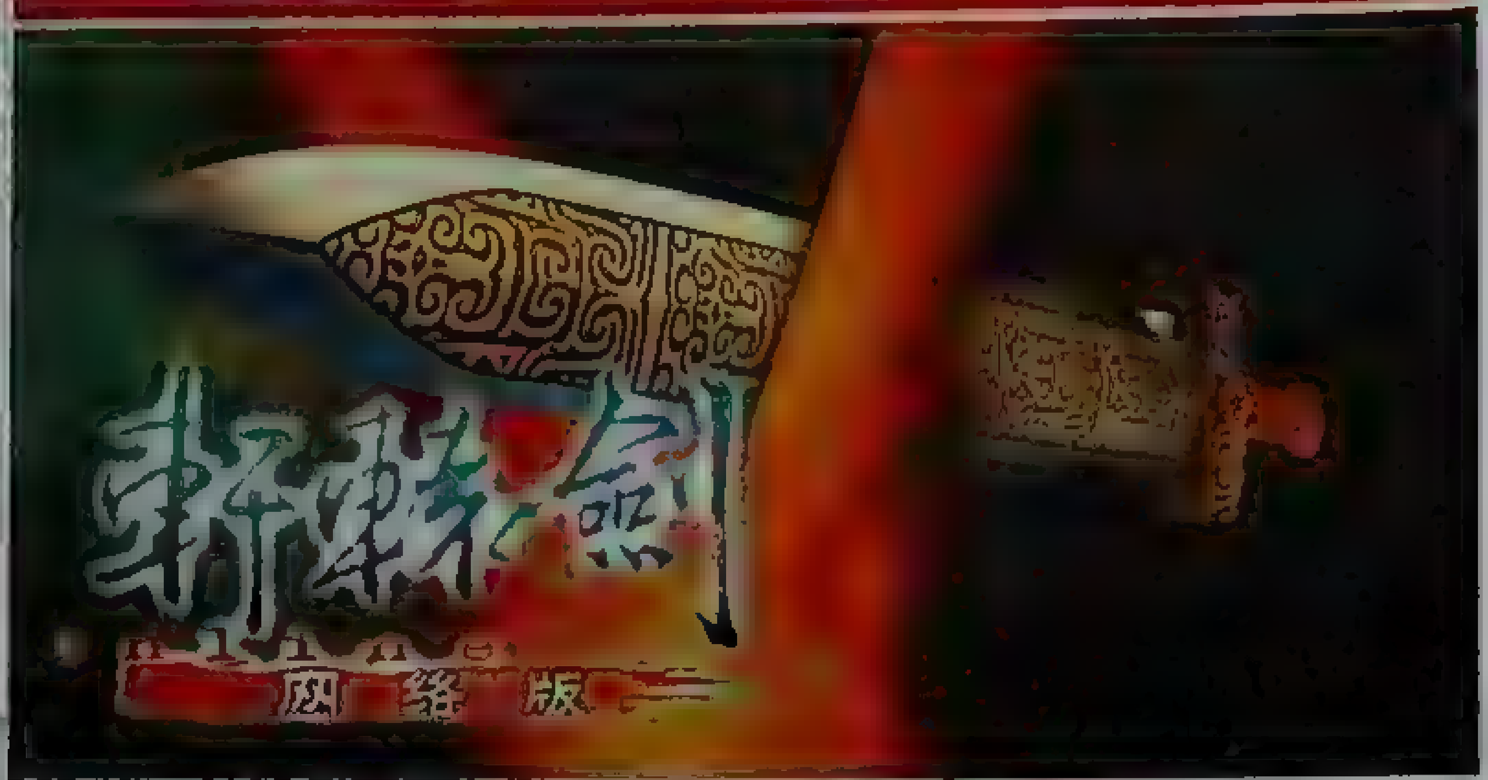
●**潘夜冰魔**：穿着蓝色的盔甲，武器是两把双刃斧头。消灭他可获得经验值2000。

●**潘夜左护卫**：潘夜牛魔王的护卫之一。有太阳（黑太阳）的灵气。在魔界有着相当高的地位，威力不亚于潘夜牛魔王。他使用多种魔法攻击，和潘夜右护卫联手会发出更强大的威力。消灭他可获得经验值2200。

●**潘夜右护卫**：潘夜牛魔王的护卫之一。有月亮（黑月亮）的灵气。和潘夜左护卫一样在魔界有着相当高的地位，使用多种魔法进行远距离或近距离攻击，和潘夜左护卫联手会发出更强大的威力。消灭他可获得经验值2200。

●**潘夜牛魔王**：统治畜界的魔王之一，很久以前为了统治人界，他和其他几个魔闯入进来，但被传说中的武林宗师打败后押在了潘夜岛。随着时间流逝，封印的力量变弱，他又复活了。但是他还没有完全恢复，在潘夜左右护卫的保护下，躲在潘夜山洞里养精蓄锐，等待时机。■

轩辕剑 online：蚩尤再现



大家玩《轩网》是不是感到有点疲倦呢？练级已经缺少动力，旅游已经失去意义，那些老场景都已不屑去溜达了，旧衣服和武器也快要穿烂砍坏啦？呵呵，既然如此，那么相信下面的内容一定会令你睁大眼睛，喜悦不已的！对啦，我下面要介绍的，就是《轩网》最新版的《蚩尤再现》！

新鲜出炉惊喜连连

新游戏当然少不了新武器、新防具和新地图，所以这里先给大家亮亮家伙吧！看看，有没有你中意的东东呢。

新增物品

轩辕防具

沉寂之靴： 能够隐藏行踪，安静行走，又十分轻巧舒适的靴子。

水清之戒： 如清水般透彻，能够提高冥思的能力。

四迹垣： 一只强力攻击的戒指，传说中取其天象四方之义，能产生强大的破坏力。

云缡之佩： 扰乱敌人视线，能消对手攻击，此为不可多得的宝物。

中国服： 传统中国风装扮，旗袍、长衫，你会在轩网里发现新的流行风潮。

轩辕武器

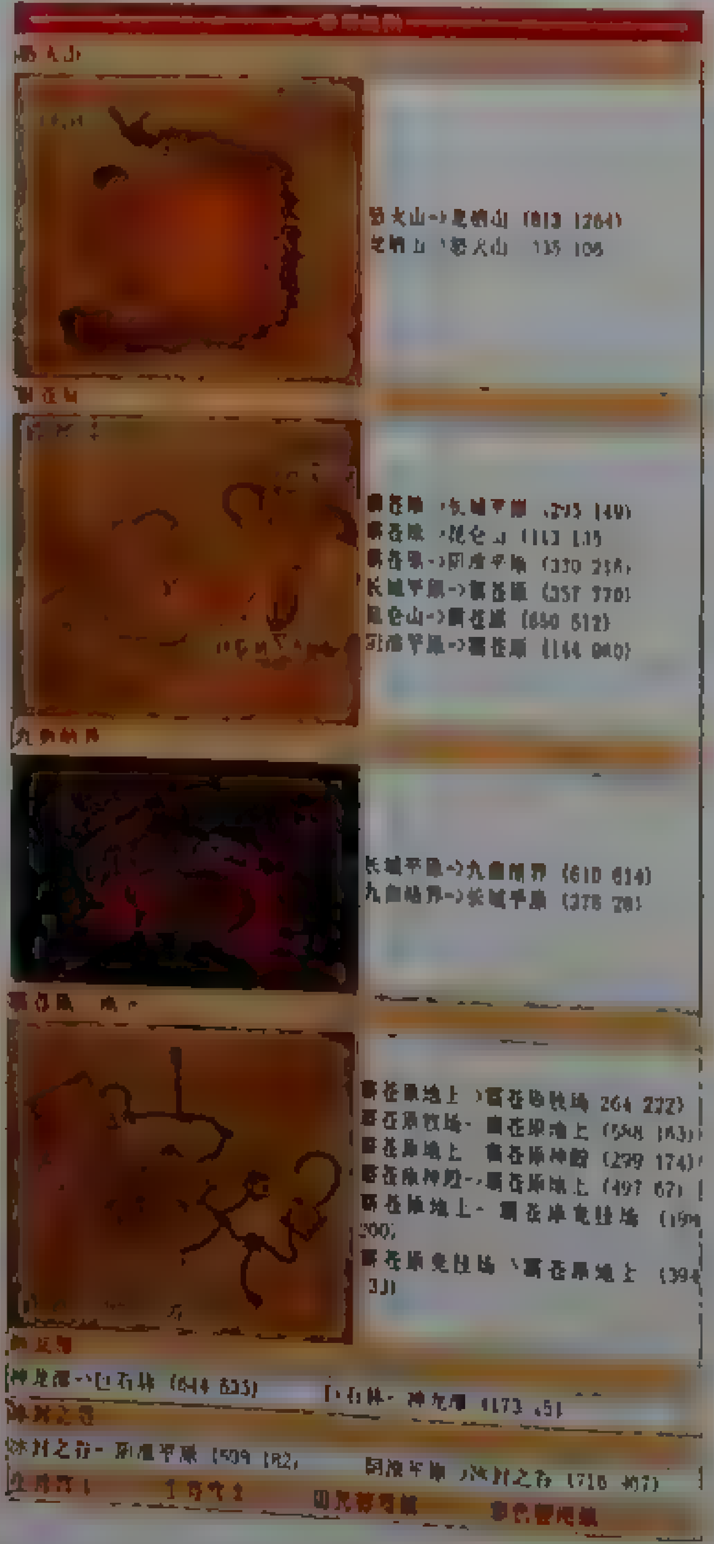
破魔杵： 逆教中的法器，能赋予使用它的人本事。

轩辕法术

修罗之火	修罗之火不再是魔王的专利，堪称最大的毁灭火系法术，在异界中等待人来使用它。

梦境就这样开始了

除了新道具和新地图外，新增设的"梦境系统"将要大大颠覆玩家的观感，相信也是很多玩家期待的内容。何谓"梦境系统"呢？简单的说，就是玩家个人或组队的玩家们，可在游戏中自建一个专属的练功房，房内的怪物种类、多寡及等级高低，均可由玩家自行决定！很不错吧，有了这个系统，从此之后，打怪练功就不怕有人跟你抢了！打魔王级怪物，也不怕被小白乱加入队伍，最重要的是，被打趴了也不怕掉经验掉装备，真是梦寐以求啊！这也是"梦境系统"与韩国线上游戏内容设定最大的不同。



更多的任务等你来挑战

◎静思镇任务

广灵镇的武道馆李仁(381,370)突然变成了石头人，叫他老婆说，他是为了找一个叫桃花源的地方，才变成这样的。为了一探究竟，你带着他老婆交给你的石头，来到巨石林找白石老人（那个白石小筑(652,390)就是）。拿怪石给白石老头后，等了半天他才告诉你只有胡道士才知道那个秘境所在，并送了一根白石杖给你做介绍信。来到凌水港港口找到胡道士(376,217)，拿白石杖给他后，他会先讲一大段静思镇的故事给你听，之后会传你到静思镇。

来到静思镇，着实吓了一跳。这里所有的景色都是黑白的，连路人都跟李仁一样呈僵硬状态。在天后宫，终于碰到一个会说话的和尚(227,296)，与他交谈可得到真实之戒，同时得知这里不是真正的静思镇，你必须等到天黑后去海边找一名使者(401,253)，他会传送你到真正的静思镇。真的静思镇，场景与先前相同而且是彩色的。不过刚到这里，便被村民一阵乱砍，好在这些人等级都不高，大概20~30级左右。在西南方一间院子的后面，找到一群舞徒、舞盗，打死舞盗长拿到解咒之心，回渔村使者处让他传你到凌水港，之后去找李仁，石头李仁便会恢复原状了。同时，你会得到静思戒指。

◎蚩尤12生肖宫任务流程

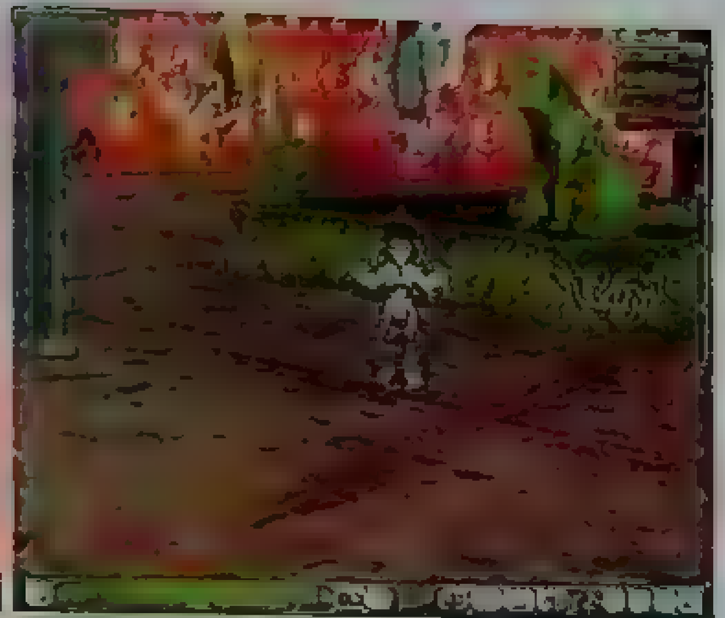
首先要完成静尺镇任务，得到静尺戒指，然后到浮云都找伯余(200 266)对话后得到"指南罗盘"，再到正东的小岛上(812 499)找生肖宫使者，进入12生肖宫。在到达蛇宫前要得到鼠尾巴、牛粪、虎皮、兔耳朵、龙角，共5种生肖宫物品，然后依次和蛇兵(111.408)、蛇卒(56.433)、蛇伍长(114.457)、蛇班长(66.522)、蛇将军(110.528)对话，换取令牌(通行证)，最后和蛇宫宫主对话就可以到达下一宫。

经过马宫、羊宫、猴宫、鸡宫，分别得到4宫信物（马腿、羊奶、猴毛、鸡心、），来到狗兵(386 255)处，注意，这里狗兵是两个重叠在一起的，只有和两个都对话才可以得到令牌。然后依次到达狗卒(346 275)、狗伍长(360.323)、狗班长(396.340)、狗将军(369.351)，取得狗宫通行证，身上携带有指南罗盘再和狗宫宫主(378.369)对话后就可以进入到猪宫。在猪宫打败猪宫宫主和蚩尤（很难）后，可以得到很不错的奖励。

◎35级八大职业任务

剑客－巨阙

这是个答题的任务，等级35级以上，并对轩网很熟悉的玩家基本都可以做对。首先到迷雾之森去找神秘指导员(380,600)，他会出题考察玩家是不是够了解轩网。问题很多而且经常随机换题，因为比较简单这里不详细列了。



武术家－盘龙棍

凌水港的丐帮帮主(192,185)一直在喊怎么办？询问的结果是丐帮的打狗棒不见了，帮主非常着急，说丐帮大会要展开了，到时候一定要拿打狗棒，没办法只好去浮云都找兵器家比干(664,703)帮忙，并给了一个九节丐帮袋。比干收下九节丐帮袋之后答应帮忙，但是需要材料，就请玩家跟据比干给的打狗棒材料单去收集材料，分别是到阴淮平原打千年老树精拿千年古木、到龙栖山打兕掉兕角、然后跑去广灵镇拿材料单给刘一刀(447.467)换金刚刀。三个都拿到之后，一起拿给比干，比干就会给你打狗棒，之后拿打狗棒给丐帮帮主，帮主说打狗棒已经找到了，原来被他丢到床底下，比干制作的打狗棒就还给你，并改名盘龙棍。

魔刀客－神术

找霸苍原地上的童大富，他会拜托你帮他赎回母亲遗留下来的头饰，并给你一张当铺借据。到猩夜谷当铺找老板(287,176)询问，老板会说因为货物流通，已经把货流通到浮云都的当铺，然后给你一张当铺流通收据。到了浮云都找当铺老板(357,732)，老板会说已经卖给凌水港的屠德(231,99)，但是找到屠德他却不愿意归还头饰。这时候就跟屠德鞠躬，屠德没办法，就要你去询问上官乐的意见。上官乐提议拿龙栖山的鹏鸟羽毛来交换。到龙栖山打鹏(559,514)，会有几率得到羽毛，之后交给屠德就可以换到蚕母头饰。将头饰拿给童大富，会得到武器神术。鹏鸟等级约45级有点难度，最好找人一起去打。

刺客－鱼肠

龙栖山有位老人叫常长望(394,459)，就是常常忘的意思，他很爱掉东西，玩家跟他说话，会发现他一直在掉东西，总计有手环、木屐、石雕、槌子、盔甲等，而且东西是越掉越重。注意，只要还给他一个，跟你说完谢谢就会立刻掉下一个。那些东西没有什么定点可循，不过就是在他走路的范围附近找找就是。最后他会掉长望的鱼肠，拿到长望的鱼肠不要立刻开心的跑掉，要记得还给他。然后他会说原来是因为鱼肠的刀鞘被九曲结界地界羁(208,432)给吃了，所以袋子才会被鱼肠画破，一直掉东西，就想请玩家帮他打死地界羁拿回刀鞘。如果不答应，鱼肠就会被收走，所以就得帮忙去打。拿到刀鞘之后再连同长望的鱼肠一起交给常长望，就会得到真正的鱼肠。地界羁40级左右，会放定影灵针。

阴阳师－三藏净身

这个任务必须要33级阴阳师才能解。首先到迷雾之森找一个叫皇一拓(221,473)的人，他会讲一个很长的故事，是有关于云母石试炼，说完就要玩家去迷雾之森打九天独角怪拿云母石。这里要注意，玩家必须要先跟他讲话再去打九天独角怪(591,384)，不然就算拿到云母石也没用，他会说你的气污染了这个石头，然后就把石头收走了。如果事前有跟他讲过话，再拿云母石给他，会得到匠造图中卷，然后到浮云都找红秀，请他帮你制作光镜。但红秀说只有一张匠造图中卷不够，还要去九曲打地界羁拿匠造图上卷，到阴淮平原打倭族船长拿匠造图下卷，等拿到之后跑回去找红秀，他会很坏的告诉你，真正的司徒红秀在龙栖山，而且最好要有10颗硅钻矿物。司徒红秀制作光镜不是百分百成功的，所以建议带3倍的矿物去找他。拿到光镜之后，再回迷雾之森找皇一拓，他会告诉你不要恨他，认错人是一种考验，然后就二话不说给你三藏净身法术了。

祭符师－静心咒语

玩家先去阴淮平原小渔村附近找宁采臣(737,408)，他会一直在那边叫：小倩～小倩～我来救你了～。原来小倩的元神被姥姥藏起来，所以要打姥姥拿回小倩元神。这里宁采臣会给你一个求救锦囊，请你去长阳城道明寺找燕赤霞(569,489)。找到燕赤霞，他说他已经退隐江湖不问世事，不过有一把毁黑神剑可以借你，但是在鬼判官那里。只要打死鬼判官拿到剑，再跑回去找燕赤霞，燕赤霞会建议你去找巨石林空空大师(607 837)请震鬼符，一张5000元。把毁黑神剑和震鬼符一起交给宁采臣，宁采臣会给你静心咒语。

修医－魂神飞离

猩夜谷有一名叫红尘(327,380)的修罗妇女在哭，原来是她儿子偷跑去昆仑山玩，回来就变成痴呆了，想请武功高强的人帮忙，如果答应就会拿到一张平安护身符。到昆仑山找个叫乔内(353,451)的修罗，他会告诉你要治疗红晟儿子的病就要打雪霜蛇女，拿到修罗的魂魄。把魂魄拿给乔内，他会换一个草人娃娃给你，要你马上拿草人娃娃到巨石林找晟风道长。拿着娃娃去找晟风道长，道长好象有隐情(感觉跟红晟有奸情，不是，是有夫妻之情)，所以耗尽元气作了一张招灵符，拿去给红晟，红晟就送你一个木箱，说是要给道长做谢礼。回去找道长时，得知要回复道长的元气，需要去凌水港找阿义(130,112)买气疗丹，6800一颗。把气疗丹和木箱一起给道长，就得到了魂神飞离的修医法术。

注：不是修医也可以解此任务，会得到一张普通的吉祥护符。

药师－虎朴龙血

到浮云都找杨珥(298,552)仙人，帮他收集缺少的4章神农经。依照他给你的药门掌门令牌的说明，去找那四个NPC，分别是：阴淮平原豪哥雕像旁，找药门大师伯(998,668)拿神农经草木篇；巨石林的飞贼下来的大树下，找药门二师伯(469,313)拿神农经药膳篇；龙栖山的吊桥中间，找药门四师叔(240,423)拿神农经矿物；昆仑山霸苍原出来的那张区块，找药门小师叔(416,355)拿到神农经动物篇。其中小师叔最难找，躲在凉亭下面，拿到4篇之后，再回到浮云都找药师杨珥，把4篇神农经和掌门令牌还给杨珥即可获得法书。■

A3 前瞻

文 / 吴森

最近在韩国网络游戏界闹的沸沸扬扬的一件大事，莫过于韩国 Actoz 公司的最新力作《A3》被标上限制级的标签了。喂喂，不要用那种眼神看我，《A3》只是因为带有暴力成分而被定为成人游戏的。对此事，Actoz 公司非但不避讳，反而更开心地大肆宣传，并称《A3》为续《千年》、《传奇》之后的网游新贵，如此的自信令大家不禁对《A3》更加好奇。令人激动的是，这款备受瞩目的网游大作有望在今年第二季度进入中国市场，看来，中国玩家有幸一睹其芳容的日子也不远了。

游戏的操作是每个玩家首要关注的问题，因为一个游戏就算画面再好，如果没有方便的操控也很难得到玩家的首肯。《A3》显然不会在操作上注水。因为是全 3D 的，所以游戏视角除了常用的斜 45 度外，还可以自由旋转缩放，变换多种角度，并且允许玩家自己设定默认视角。这些操作，都可以通过键盘上下左右键和鼠标滚轮来方便实现。至于移动及快捷键的设定，也是非常简单，游戏的意图是使玩家可以最直接最准确的行动而不会感到很麻烦。

在人物设定方面，为了打造全 3D 效果，制作者不遗余力的使用了 2000 个以上的多边形来打造游戏人物，更在纸娃娃系统上大做文章，为每套装备都做了特殊的造型，使得游戏中的人物外形及动作都深深地吸引着玩家的眼球。游戏中的怪物也五花八门，有着独特的行动 AI，它们会作出各种形式的攻击，除了群攻群守或使用魔法之外，它们还会逃跑报警或召唤别的生物来对抗玩家。玩家在游戏中，时常要警惕这些欺软怕硬的怪物们的突然袭击，也许它们会从沼泽地突然蹦出来，又或许你前一刻认识的美女，会在你最防不胜防的时候突然变成怪物……

有人说“人生就是一个大舞台”，而网络游戏对于网游玩家来说则是一个排练场，形形色色的玩家在这里扮演着或善良、或邪恶、或平凡、或传奇的角色，演绎着他们特有的故事。《A3》最大的特点，就是导入了阶段的概念，一个小角色也有可能在人生舞台上大放异彩。所谓阶段概念，并不是简单的一个任务接着一个任务，一个场景接着一个场景的过度，而是要通过整个服务器内玩家间的互动，成就一位英雄式的人物，以此为契机，展开下一阶段的故事。这种阶段式任务，不再靠等级来评判玩家的优劣，它给了所有玩家成为英雄的机会，级别不高的人也有可能获得成功，就像电影《指环王》里的小矮人弗罗多一样，通过机缘巧合拿到魔戒，成为拯救世界的英雄。昔日等级至上的观点将在这里被推翻，等级并不代表一切，你，作为一个游戏者，对游戏的感受及别人对你的认可，将成为游戏的重中之重。

《A3》中的任务多达近千条，玩家可以在 NPC 处领到写有任务的卷轴。除了阶段任务之外，还有本章内的升级任务，完成后将获得可观的经验值和进行阶段任务所必需的智力，这也是除了打猎之外的另一种让自己的人物成长的方法。阶段任务则采用了电影的进行方式，分段叙述游戏故事，给玩家更新鲜刺激的视觉体验，完成任务的过程就如同看电影一样。当然，每个玩家都有自己的游戏态度，有人想成为强者，有人想做个富商，还有的只想做个流浪汉，如何在游戏中成就英雄角色，何谓英雄，完全凭玩家自己的喜好来决定。

在《A3》中的社会关系非常复杂，玩家不但可以组建公会，还可以率领众弟兄在村庄的竞赛场中夺得胜利，从而获得该地区的管辖权，成为堡垒的堡主。当你成为堡主后，你得到的并不只是一个虚名，而是可以掌握该地区的商业权，调整该地区税率，收取大量的税金。在游戏的每一关中，也特别制作了国战战场，用以显示各工会、联盟或国家的实力。国战战场的地形设定相当复杂，玩家必须考虑多方面因素的影响，制定不同的战术，如巷战、山地战、海战和空战等等。

《A3》被定为成人游戏的另外一个原因，就是在游戏中开放了赌博系统。但是这并不是单纯的买彩票或赌金钱，而是要跟天斗跟地斗，跟自己的命运赌。玩家在升级自己的武器装备时，其实质就是一种赌博，而在战斗中获得极品装备的可能性也有一定的概率，任何时间玩家获得的武器装备属性都不会相同，说得夸张一点，运气好的人，也可能一步登天，初级玩家有一天也可以凭借最好的武器挑战君主的宝座。经常玩网络游戏的人，都喜欢追求极品武器，但是何谓极品？攻击高，属性多的就是吗？《A3》告诉你：其实每个武器都有它们的长处，高攻击并不代表一切，你想更大的发挥武器的攻击命中，就必须了解他的特性。举个例子，小而轻便的斧头攻击速度比较快，在攻击小型怪物的时候比较有利，笨重的武器虽然相对缓慢，但是对大型怪物很有杀伤力。所以在这方面《A3》将会给你超真实的感觉。

《A3》的宠物系统可以帮助玩家战斗，每种宠物的技能都不同，而且每个角色可携带的宠物种类也大不一样。随着等级的提升他们会慢慢的成长，并且学得更高的技能及提高更多的攻击及防御力。可以说，他们就是你在战场上的援军。相对的，宠物的成长和你的细心照顾是分不开的，如果你粗心大意，宠物不但不会成长，还会死去，这时候就要做专门的任务才能得到复活药。另外，宠物升级所获得的攻击及防御力，也是由概率来决定的。

两年前，我们已经领略过了由 Actoz 创造的《传奇》，而在第二次网络游戏大潮来临之际，你是否准备好了迎接新的《A3》浪潮呢？■

剑侠情缘 online

经过两年的努力，金山西山居工作室终于完成了他们的第一个网络游戏作品《剑侠情缘 Online》，并准备于 5、6 月间展开测试。游戏沿用了老剑侠系列的故事背景，以南宋时期的抗金为主线，部分任务情节与前几代剑侠故事息息相连，许多单机版中重要的 NPC 也会在网络版中现身。整个剑侠网络世界的社会构架，将由三大阵营、十大门派、五大派系组成。游戏世界的人际关系错综复杂，玩家可以随心所欲的扮演自己喜欢的角色，做官、做匪、为正、为邪、精忠报国还是卖国求荣，都可以发挥得淋漓尽致。至于《剑侠网络版》有哪些特点呢，总结为以下几点：

门派划分独具特色，五行属性判定人生

在《剑侠情缘 Online》中包括有十大门派，分别为少林、武当、唐门、翠烟、峨嵋、丐帮、昆仑、五毒、天忍教、天王帮。这十大门派主要以三条成长道路来划分，也就是俗称的三大阵营。首先是以少林、武当为首的武侠正派，他们的武功技能以专修内力和体力为主，其中峨嵋派是十大门派中唯一专收女弟子的门派，以剑、拳、峨嵋刺闻名，与少林、武当一起并称为中原武林的三大门派。其次是非正非邪，靠独门绝技名扬江湖的帮派，如天王帮擅长水战，唐门好暗器、火器等等。最后是邪派组织，以天忍教为代表，该教是以金人为主自发创建的，门中弟子主要信仰萨满教，但在这个门派中高手云集，大部分弟子掌握着绝世武功，甚至一些正派弟子也潜藏于本教之内以图称霸武林。

这十大门派都拥有自己的五行属性，玩家进入游戏后，系统将提示你选择一种属性，然后加入相对应的门派。五行属性决定了角色的基本属性、门派以及武功特点。如果你选择了金系，那你就只能加入少林或者天王帮。同时，游戏中所有装备也都有一个五行属性值，装备和人物的五行属性之间互为影响。假如人物属性和装备的五行循环生克全部配套，就可以激发整套装备的隐含数值，使玩家的武功威力发挥到极致。

创建帮会占山为王

虽然玩家在游戏中最初的身份都是各门各派弟子，但是没有规定说不能与其他门派的人往来。游戏中自由的帮会系统，使不同门派的玩家可以聚在一起，在十大门派之外的自由区域里成立自己的组织，占据某块领地，建立自己的根据地。身为帮主的玩家，有权力调整管辖内城市的商品价格，制定税率，帮会内的所有成员同时都有机会得到利益分配；帮会之间常常会为了扩大领地范围而互相挑战，而帮会的每个成员，也都有挑战“帮主之位”的权利。这就是《剑侠情缘 Online》中的帮会设定，怎么样，对那种占山为王的感觉很心动吧！

当然，建立帮会也是有条件的，玩家必须修习本门派武功达到一定等级，完成出师任务之后，才可以招兵买马自创帮会。

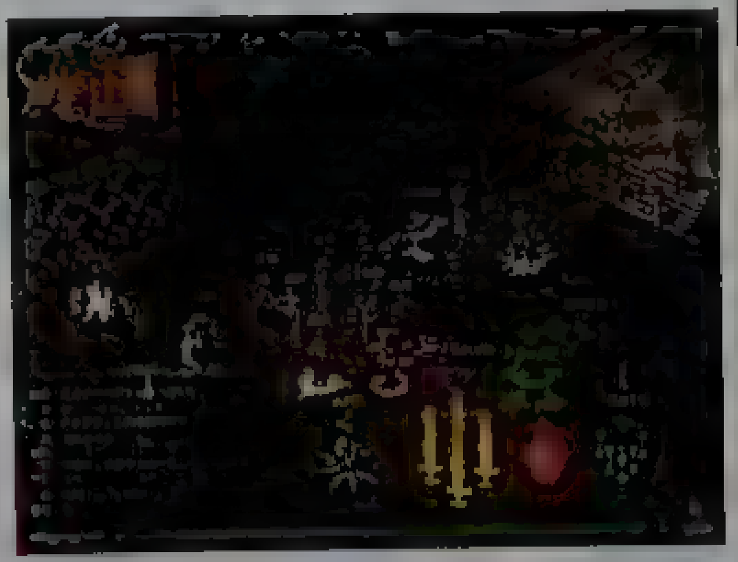
任务不是必须的，但却是万能的

多样化的任务，往往会使一款网游成为有内涵的游戏。《剑侠情缘 Online》中包含有三个种类的任务：世界任务、自定义任务和门派任务。世界任务是玩家可以随意重复去做的非强制性任务；门派任务则限定了必须是本门派的玩家才可以接；自定义任务则是由玩家提交给系统，再由系统发放给其他玩家的任务。由某个玩家建立，等待其他玩家来完成，例如追杀仇家，玩家可以在游戏内每个城里张贴告示，赏悬玩家替他完成报仇的任务；也可以指派别人进行暗杀、间谍或保镖、反间谍的活动。可以说，有了自定义任务系统，剑侠网络版的世界也变得更加的真实了。

PK 合理化，游戏生活化

武侠世界里，打斗纷争当然是不可避免的。《剑侠情缘 Online》的 PK，基本上是全开放的，当然老玩家不能随意 PK 等级与自己相差悬殊的新手。除了城市和非 PK 区域外，三大阵营的玩家都可以随意 PK，同一阵营的玩家也可以在练功厂或斗竞场切磋武功，由于各门派之间的属性互为相克相生，究竟谁会成最终的赢家，就要运用战术了。

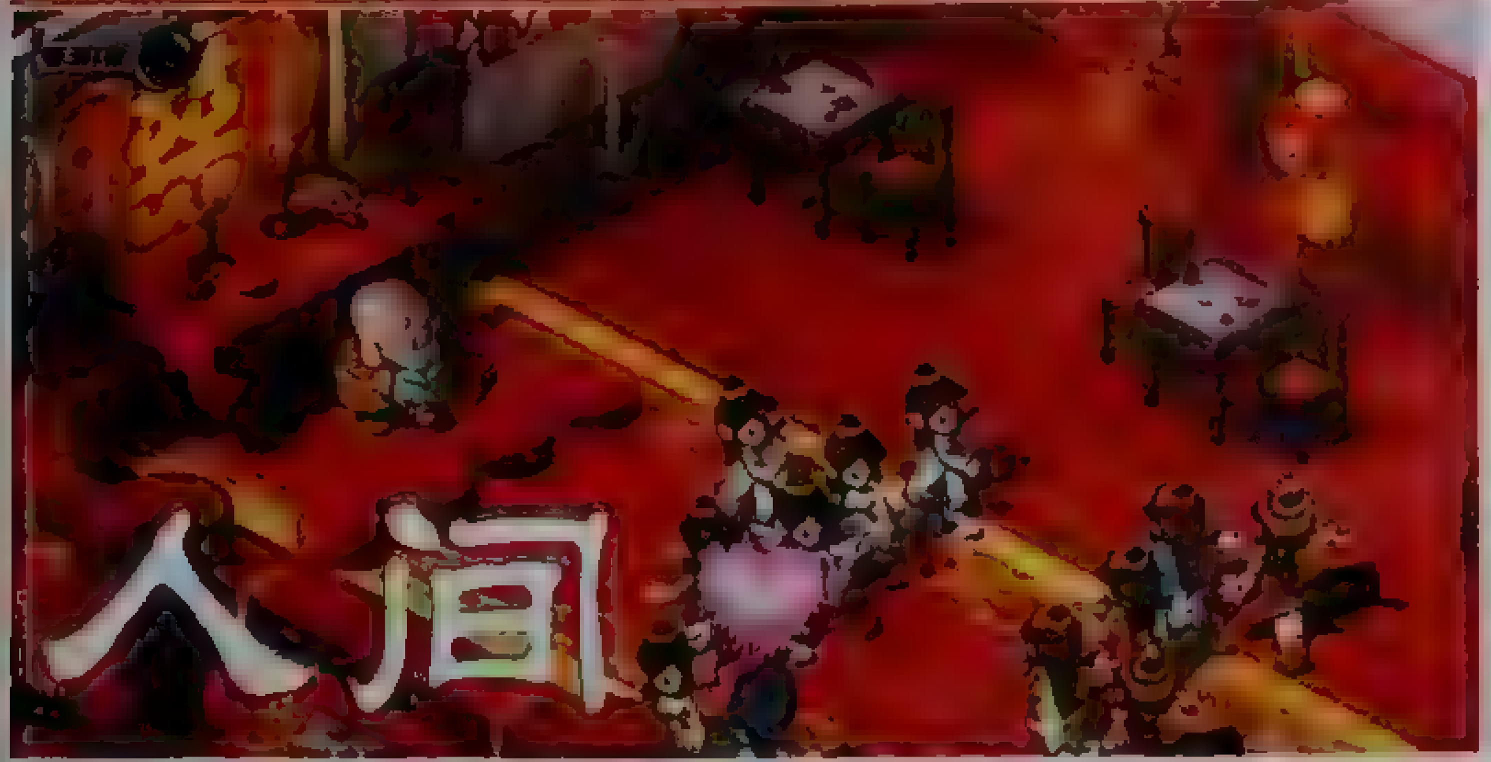
为了模拟真实，游戏中的昼夜更替也很有规律，游戏时间是现实时间的 1/5，为每天 288



分钟。当系统时间变化时，地图的亮度也会随之改变，同时还设计了随机性的刮风、下雨、下雪、打雷等天气变化。游戏地图包括西南区、西北区、中原区、江南区、两湖区、华北区、南部区、东北区、塞外和海洋等若干封闭区域。每个区域的场景都依据地域不同而各有差异，江南和沙漠自有不同的风情。在这些区域里，都包括有城市、村庄、门派、帮会、野外、迷宫等不同的场景。由于地图广阔，为了方便玩家行走，游戏还开放了马匹来帮助玩家快速移动。另外，《剑侠网络版》还设计了多达 6 种以上的赚钱途径。如挖矿、采药、砍柴、捕兽、打造、配药等生产技能。玩家还可以在游戏实现结婚、结拜、雇佣等虚拟现实的活动。

通过以上的几个游戏亮点部分的介绍，我们不难看出《剑侠情缘 Online》无疑又是一次国产游戏的挑战，同时也将成为 6 月网游玩家关注的热点之一。■

人间



中华上下五千年，无数文化、无数民族诞生在这片丰腴的土地上。它们呼唤出不同的声音，在历史长卷上写下属于自己的浓重一笔。它们发展着、繁荣着、交织着，同时也湮灭着。

仗剑跨马，叱咤江湖，纵横中原武林；
驱兽弄蛊，踏遍深山，驰骋大理疆域；
蒙面持刀，血溅黄沙，笑傲大漠风沙；
甚至——走出中原，远赴海外，去开拓新的天地。

融入不同的民族，跨越不同的地域，体会他们的历史，分享他们的荣耀，开创他们的未来。这一切都取决于你……

倾情打造中国武侠文化，展现浓厚华夏民族风情。《人间》将带给您全新的网络游戏体验。

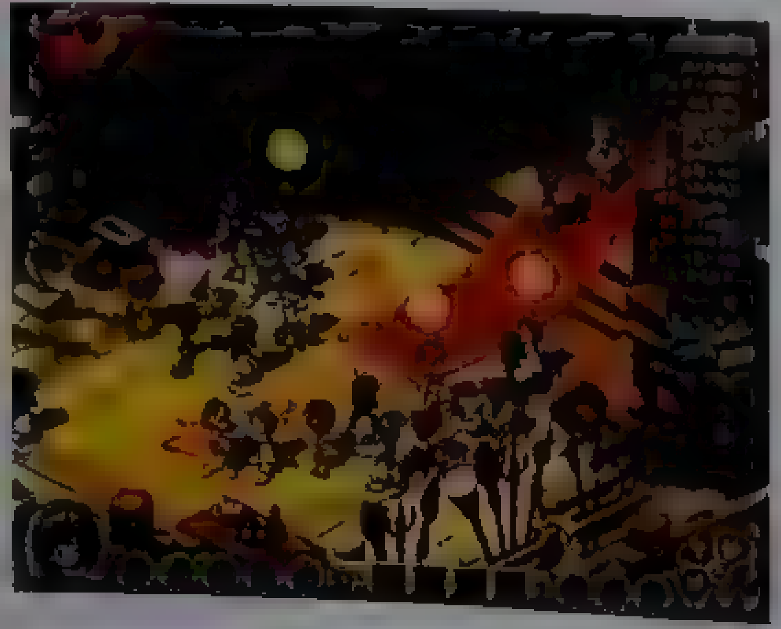
由北京华义自主设计制作的大型网络游戏《人间》即将与广大网游玩家见面了。作为网络游戏业界老资格的厂商，在转型之后的这一扛鼎力作，究竟能带给我们什么样的全新体验呢？

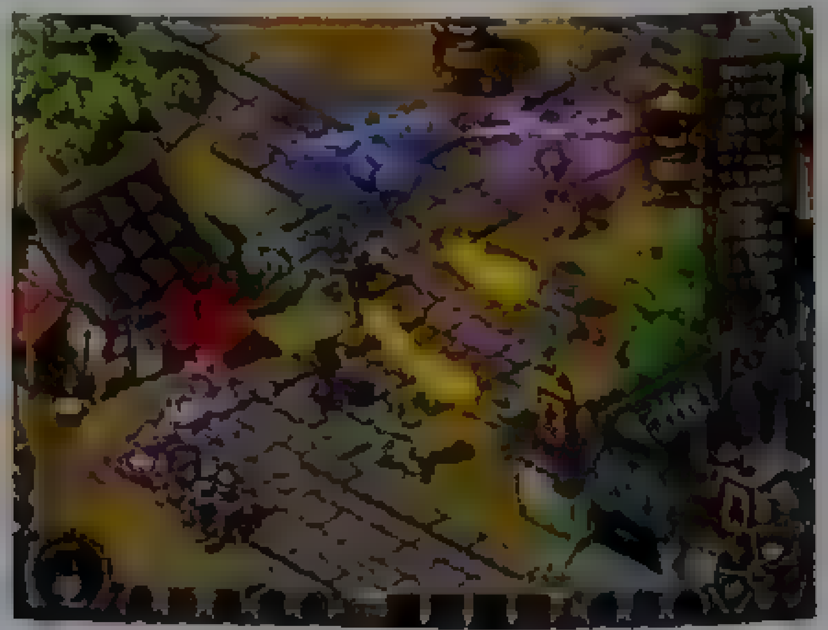
[风情各异的民族文化]

从已公布的资料来看，《人间》对不同民族、不同文化差异的描述，展现出了一个丰富多彩的民族风情世界。从雄浑壮阔的中原大地，到丰盈富庶的南国家园无不让你感受到扑面而来的民族气息。在《人间》中你会见到北方宏伟的宫殿建筑，也能看到南方细腻的竹楼小院。您可以扮演中原与大理两处地方的人物，在充满民族风情的世界中尽情体验。

[轻松幽默的 Q 版造型]

轻松活泼的游戏画面及可爱 Q 版角色形象是网络游戏吸引玩家最具"杀伤力"的手段之一。而《人间》自然在这方面下足工夫。除玩家扮演的角色之外，《人间》的 NPC、敌人甚至建筑和风景都设计的十分可爱，让你不由自主就喜欢上他们。不过对待敌人的时候可千万不要因为他们可爱的外型而舍不得下手，因为敌人即使长的再可爱，毕竟还是敌人。对待敌人仁慈可是对自己的残忍哦。





[强调团队合作]

合技击的设定可以说是《人间》的一大特点，这一设计大大丰富了对战策略的可玩性，强化了玩家相互间的支援关系。《人间》的合击设计不同于其他游戏合击"1+1=2"的战斗效果，组队玩家可通过发动合击技产生"1+1>2"的战斗效果，同时队长发动合击技需得到队员支持，一方面对队长综合能力提出了更高的要求，另一方面也实现团队作为一个整体的概念。

[帮会与城市的发展紧密结合]

提升帮会地位，会使帮会所在城市随之一起富庶强大。但是因为城市的富饶很可能引起其他帮会觊觎，为了保卫自己的城市，帮会之间的战斗不可避免。在《人间》的帮会设计中还有许多创新，例如打扫战场——战争结束后，有 10 分钟时间供胜利方打扫战场，拾取物品。从某种角度讲，这也是一种奖励哦。

[别具特色的交易系统]

不同城镇均提供一定数量的特产品，供玩家交易贩卖至其它地方，方便实现武技以外的成就。设定合理的供求关系，可观的利润是精明玩家实现财富之路的最佳途径。

[可圈可点的婚姻设定]

与可心的人儿共同闯荡新奇世界是许多玩家的梦想。《人间》的婚姻系统可说是相当的强大。与心爱的人组成网络婚姻，可以相互学习对方已经获得的技能。结为夫妻的双方对对方进行交互操作时较一般人多出一个学习选项，用以学习对方已经获得的特技。玩家夫妻组队战斗，还可享受额外加乘的经验值和金钱。

以上，仅仅是《人间》游戏世界的管豹一斑。想对他有进一步的了解请随时关注《人间》的最新报道吧。■

天下无双

《天下无双》是华义国际自行研发的一款线上角色扮演游戏，具有强烈的东方色彩，场面气势非常宏伟，画面非常精致，无论是风景秀丽或阴森恐怖的场景都刻画得十分生动。

这款游戏在为玩家带来视觉享受的同时，对机器配置要求却不苛刻。最低配置只要 CPU 在 Pentum Ⅲ 500 MHz、128 MB 内存、100 MB 硬盘就可以流畅运行。

刚进入游戏，玩家可以在剑宗、戟门、诡道和幻道之间进行选择。

幻道：一般攻击招式很弱，主要以咒术攻击。咒术由咒文组合而成，可自行研究不同组合方式，以产生更强威力与效果！

诡道：使用诡异的武器"镗"，可将镗掷出作远距离攻击。虽然也可以进行近身搏斗，但由于轻装备，最好还是离敌人远远的发动攻击。

剑宗：招式种类最多。众多招式习的搭配将是此职业最大乐趣。由于较少长距离或大范围招式，大半时间需与敌人面对面肉搏。

戟门：戟门招式范围很广，可一次对付多名敌人。招式组合变化虽不能和剑宗相比，但强大的单招破坏力和重型的装备，使之近身战斗相当强悍。

每个职业都有 5 种属性供选择。"狠"可以增强招式威力；"准"可以提升招式命中率；"稳"可增加 HP 上限，使近战型角色有一定安全保障；"快"提升闪避能力以补轻装防御力低的不足；"智"可以配合大招降低对真气消耗需求。

建立完新人物就可以正式进入游戏。《天下无双》的游戏界面古朴典雅，场景布局也颇具中国传统韵味，这使你一进入游戏就颇感亲切。玩家出生地都是不同的。为照顾初生玩家，《天下无双》特地在出生地设置练级怪。在经过与练级怪一番锻炼后，你的等级很快就提升到了 5 级，此时就可以正式来桃花村了。

桃花村风景就象它的名字一样，是一个充满桃花的海洋。桃花村有铁匠铺、宝阁、药铺等设施建筑，可以为你提供各种需求的帮助。在熟悉这里的场景后，就可以出村到桃花谷去进行更深层次的历练了。

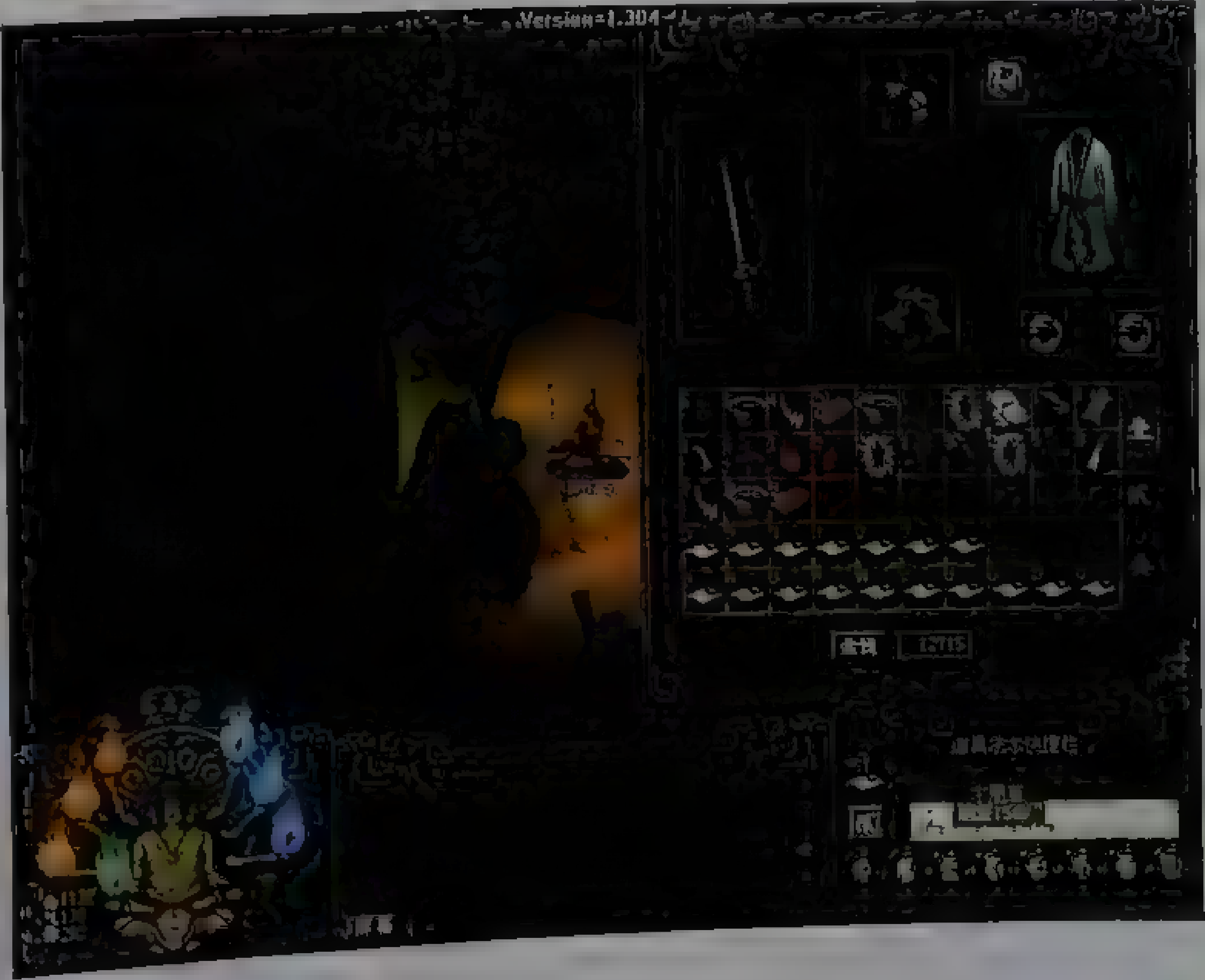
《天下无双》设置人性化快捷方式。在练功休息之余，可以用 CTRL + 2 坐下休息，这样可以使你快速恢复体力。在买药品后，拖拽到游戏界面的道具法术快捷栏，可以在练功时用 F5 – F12 进行快速补血。

招式组合是《天下无双》最具特色的功能。玩家在习得基本招式基础上并达到一定等级后，可以用基础招式自行组合连续招式。玩家自己就是这个组合招式的设计者。当然连续招式远比基本招式威力要大得多，同时也有更为华丽的效果。随着等级提升，连续招式最大组合的数量限制也会随之提升。

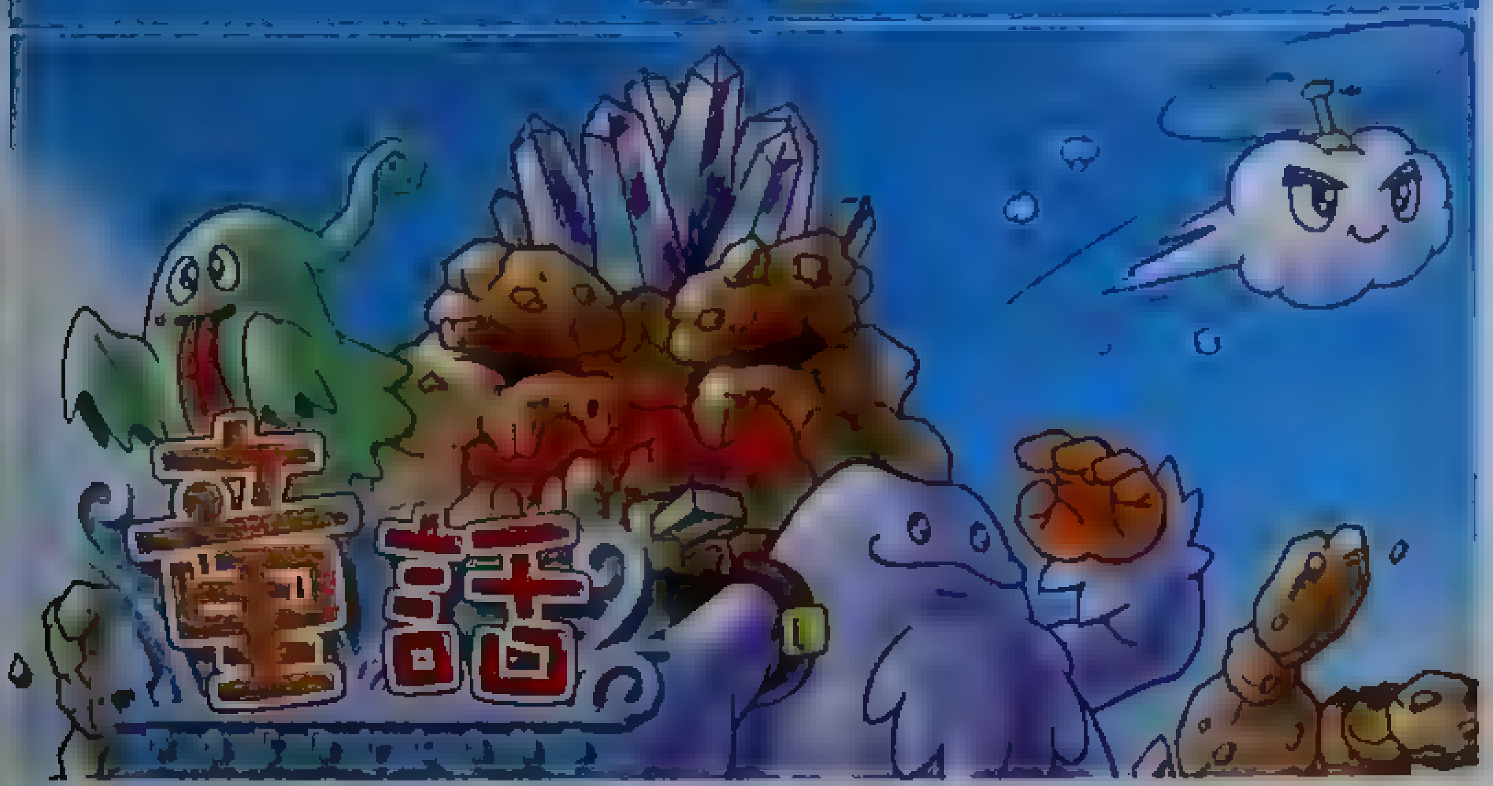
想要学习基本招式以外的本领，必须得到相应技能书。你可以在特定地点买到一般技能书，使用后可以学会该招式。但一些高级技能书是买不到的。要想得到高级的技能书，习得天下无双的武功，你就必须在冒险中不断寻找发掘，说不定秘笈就藏在某些怪物身上。

在达到条件后，将基本招式拖动到组合框内就能组合。一个玩家最多可预先组合 4 组连续招式供使用。在战斗中你可以使用热键切换使用。招式通过不断使用，会增加熟练度。熟练度提升到一定程度，招式能力就会改变。你的招式在更为强大的同时，也会耗费更多的真气。

至于游戏中其他的秘密，就等您踏入《天下无双》的世界中来亲身体验了，如何做到"天下无双"，就看众玩家的了。■



童话



2003 年 2 月下旬，由台湾雷爵开发，历时 2 年的 Online Game 大作《童话》正式开测。短短一个月，《童话》在台湾权威网媒 GameBase（游戏基地）人气指数疯狂飚升，目前暂列 GameBase 热门网络游戏讨论区第 4，最期待游戏排行榜第 7。而游戏 4 大服务器最多同时在线人数也狂增至 2 万人。

游戏背景

童话王国顾名思义居住着许许多多童话世界里的人物。童话人物的一举一动都引起人们的关切与注意。也因为人们关心童话人物，使得这个靠想象力维系的世界始终存在。童话故事为孩子们带来欢笑，使大人感到欣慰，童话人物也随之欣欣向荣，繁衍出更多好笑角色、更多有趣故事。

然而时代的进步改变了一切。孩子们不再轻易相信传说中的故事，开始怀疑故事里的角色为什么那么笨、童话人物是不是真的存在？一些比较没名气的童话角色和故事，因为不再有人相信，渐渐从童话王国里消失。王国里剩下的人们开始担心起来：如果人们不再相信童话，那么随着时间的流逝，总有一天童话王国会完全消失。这个问题实在太严重，童话王国里的角色决定要开个会议来想出解决办法。

白雪公主、卖火柴的小女孩、灰姑娘、小木偶、巫婆联盟、后母联盟和许多童话王国的重要人物都参加了这个重要会议。会议从早上开到晚上，又从晚上开到早上，可仍然得不出什么具体结论。因为这些童话人物不知道是该表演得更卖力，让人类喜欢童话好；还是让大家表现得更聪明些，使小朋友不怀疑童话王国的存在更好。童话人物不知道那个方向比较对，就决定去问伟大的智者。

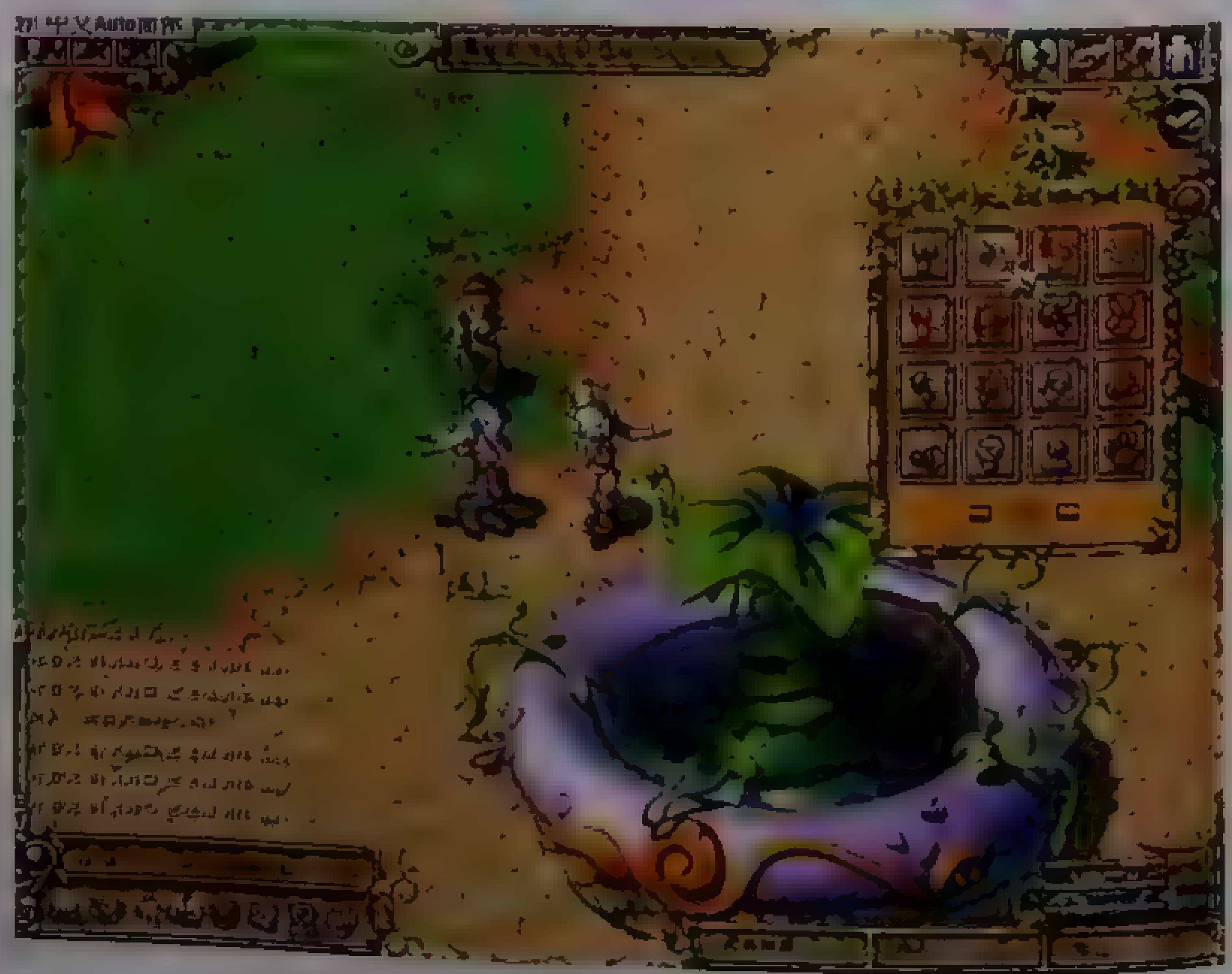
毕竟只是童话世界里的智者，想法比较单纯。面对这样的问题他想破脑筋也拿不出什么好办法。而对众多童话人物的追问，被逼急的智者只有说：童话王国明明就存在，就让那些怀疑的人类来参观吧。就这样，童话王国的居民为了让童话世界能够继续存在下去，决定邀请人类来到童话王国，与童话人物们生活，体验所有的童话。而这个故事，就在人类来到童话王国之后开始了……

游戏特色

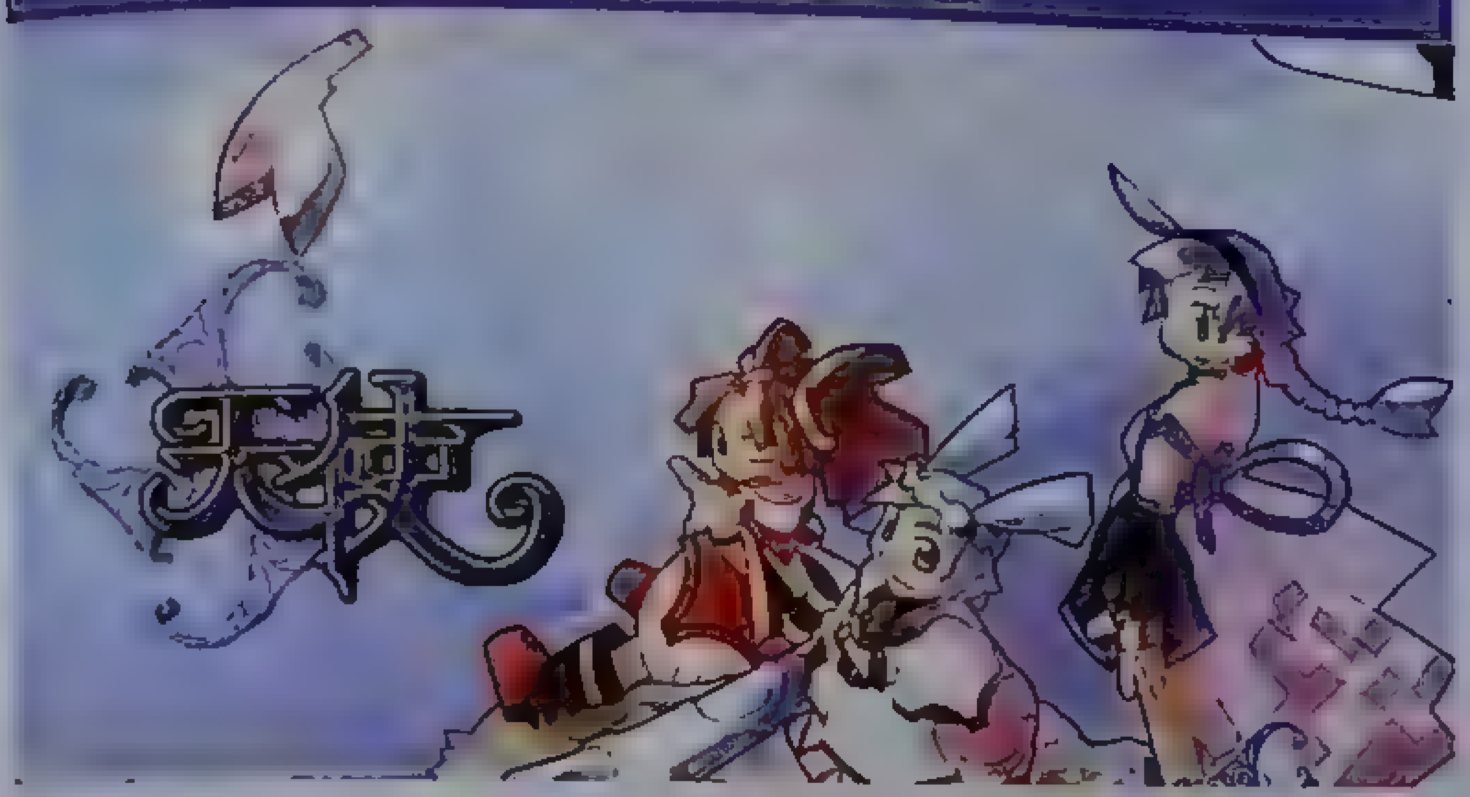
《童话》属于第二代回合制 MMORPG 游戏。与第一代相比，画面细腻，色彩鲜艳（800×600 像素的分辨率采用 16 位色高彩画面）是《童话》的最大特色。不过《童话》最吸引人地方还是游戏中的任务。目前游戏中设立数百个大小任务，情节均采自于世界著名童话故事。在游戏中，你可以遇到俏丽可人的灰姑娘、调皮可爱的小红帽、憨厚可掬的 7 个小矮人，甚至还可以与美人鱼发生一段令人惊羡的爱情故事喔~。

专属技术

此外不得不说的，就是《童话》的制作公司——台湾雷爵的技术实力。游戏系统底层是基于雷爵自行研发的“万人互动核心技术输出（SDK）”而制作的一款大型万人在线游戏。该系统（SDK）的特点是能杜绝目前大部分网络游戏共通的弊病——封包作弊的发生。此外因为拥有“资料分散处理系统”技术，可以达成在不同服务器中人与人顺畅交流，不用为了找一个朋友，在数个服务器里不停登入登出。■



天使:征途



天使》以清新靓丽的全 3D 风格、多样平衡的职业、独具创新的小游戏系统赢得广大玩家好评。如今它又推出了全新版本《天使:征途》。新版不仅增加一个大型任务“征途”，而且有数十张新地图，数十个新怪物及道具与大家见面，可说是更新不断，惊喜不断！现在为您介绍新版 5 大特点。

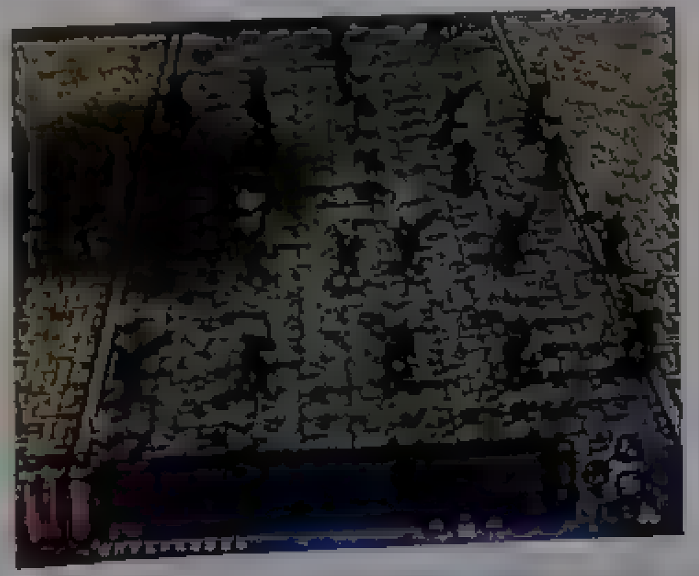
[特点一:新任务，让你耳目一新]

本次新版最重要的一点，在原来基础上增加“征途”系列任务。“征途”源自古老的传说.传说天使八位战士通过努力终于把邪恶势力赶出天使世界，但这些邪恶势力不甘寂寞，在经历多年沉寂后，又悄悄渗入到和平的天使世界，以各种手段不断对这个安定的世界进行无休止的骚扰.“征途”就是讲述勇士们抗击邪恶势力的故事。“征途”系列任务由 5 个大型任务组成，现在与大家见面的是前 3 个任务:“征途之地下城之迷”、“征途之水晶秘匙”和“征途之古代遗迹”。剩下的两个任务也将在不久向大家开放。

[特点二:新地图，带来不同感受]

《征途》不但有丰富多彩的任务，更增加了 12 张全新地图，既包括斯黛尔山顶这样风景怡人、美丽如画的场景；也有地下通道这种怪物群集、危机四伏的练级宝地。多变的地图风格使所有玩家在天使新版《征途》中都能领略不一样的风情。

此次新地图加内兹城堡无疑是最受关注的亮点。加内兹城堡一反过去天使地图多地下城的风格，在天使大陆上竖起了一个高 5 层的建筑，其中更有众多隐藏宝箱在角落里等待您去发现。



[特点三:新怪物，带来不同玩法]

正如上面所说，在全新地图开放的同时，《征途》还将开放近十种新怪物。这些怪物中，既有造型可爱的泥怪，也有妖娆娇艳的萨特宝斯，也有凶恶无比的拉虎，当然还有强大凶猛的 BOSS 们。一直以来，天使的可爱怪物就是天使不同与其他网游特点。那些或可爱或奇幻的怪物造型，无一不在颠覆传统网游对怪物的定义。这次新版天使推出的新怪物也一样造型各异，体现天使不同的设计风格。而且这些新怪物等级都比较高，还都带着一些顶级的宝物，有些更是从来没有在天使世界里出现过的武器与装备，也正是有这些隐藏宝物的出现，才显得新怪物如此吸引人。

[特点四:新技能，华丽又实用]

随着新版开放，天使里的每种职业都学到了一种新技能。这些技能都具有强大的攻击能力。既有战士大范围攻击技能——利刃之魂；也有药师的死神复体这种针对终极 BOSS 使用的超级技能；更有弓手的天降神雨这种练级实用的魔法。每一种新技能都带着天使一贯的华丽画面。当然美丽的画面背后，更是这些经过精心设计的技能所带来的实用性。无论是练级、打怪、做任务，这些技能都能发挥它应有的能力。更为难得的，新版本中还为每个职业提供了两次珍贵的技能升级机会。原本强大的技能经过升级后，会变得更加不可思议的强大。这两次升级机会到底花费在哪种技能上，将会成为一众玩家苦苦研究的对象。

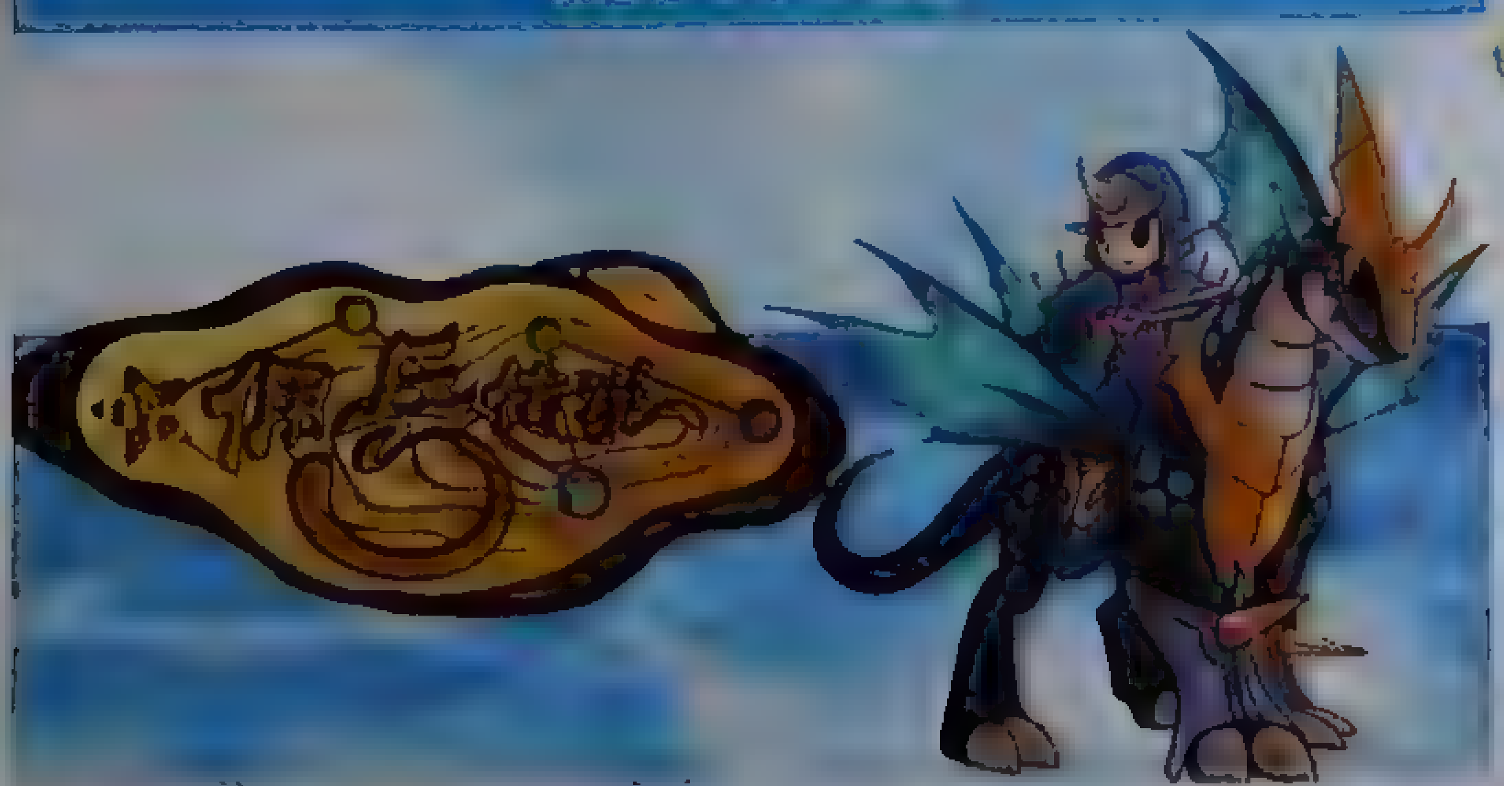
[特点五:新设定，点滴见真情]

新版天使还增加了一系列体贴玩家的新设定。首先介绍的就是 NEST 导游中心。目前玩家从城里到离村子比较远的野外打猎是比较困难，因此为大家方便，新天使设置“游人服务中心”。该中心不仅方便玩家在野外和猎场之间移动，还方便物品的购买和组队。另外新天使增加单一职业等级——从原来 100 级升到现在的 150 级。也就是说一个纯职业现在最高可以升到 150 级。除此之外，新天使还将开放帽子，喜欢装饰的朋友可以开心一下，又有新元素可供你搭配。

全新天使——征途，给我们带来一个完全不一样的天使世界，一个比旧版更美好、更有趣的游戏。可以看到，任务因素的加入，新地图、新怪物、新装备的出现，使天使的内容更加精彩动人，使天使世界更加充满乐趣。而且《征途》还在不断更新，让我们一起来加入美丽的天使世界，来享受网络带来的不一样的轻松游戏感。■

网络帝国 ONLINE EMPIRE

佣兵传说



记得很久以前有人曾说过，网络游戏永远不可能具有单机版游戏那漫长引人的情节。事实也是如此，大多数网游仅仅通过设定一些毫不相关的任务来吸引玩家继续留在游戏中。《佣兵传说》(Neodark-Saver)，一款卡通风格的网络游戏即将出现在国内的玩家眼前。或许你在尝试之后会发觉，这款游戏与其他的网游有些区别。

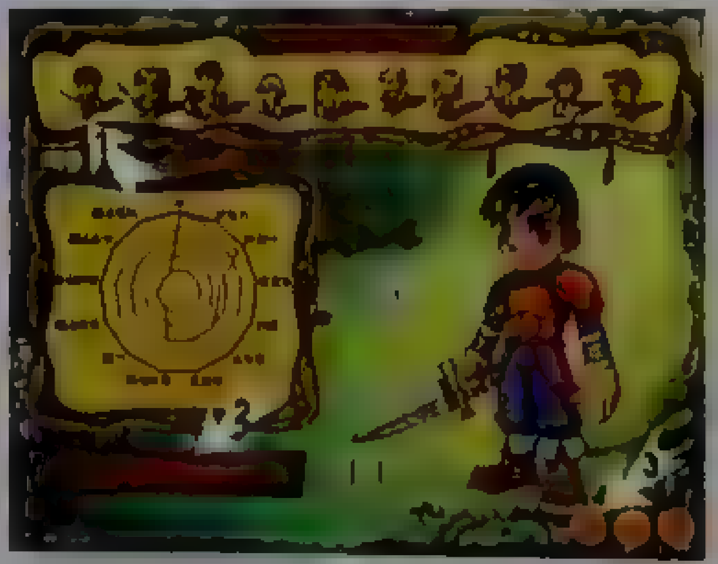
神话传说

游戏背景描述了一个传说中的战乱年代。故事发生在世界主宰霜曼在创造了掌管秩序、憎恶和疾病3三位守护神后，由于诸神之间的相互嫉妒而引发神之战。接下来的情节很容易让人想起罗马神话中诸神之战的故事。3位守护神又分别创造出其他神，当然按照一贯的推理，最倒霉的自然是生活在世间的人类。大陆无数的王国因为所信仰神的不同而引发大规模的战争。

个性鲜明的角色

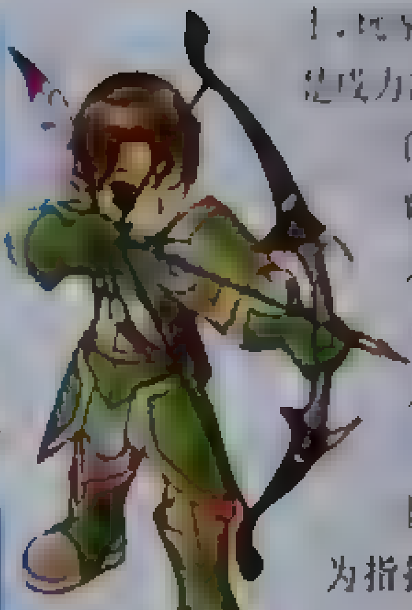
与其他网游戏相同，玩家在游戏之初首要一步就是为自己创建角色并选择职业。其中包括步兵、弓兵、骑兵、飞兵、枪兵、水兵、圣兵、神官、魔法师和黑魔法师。这10个职业又关联十余种相关属性，包括体力、攻、防、敏、命中、回避、魔法攻、防等。其实当玩家选择职业的同时，就基本决定了未来调整属性的方向。例如，选择步兵，初期属性就偏向高体力、高攻击力还有高物理防御力。每个玩家都明白，未来对步兵的发展要偏重增强角色攻击力。相应的，如果你选择体力天生就弱的魔法师，那么你会去加角色的体力属性吗？我想答案是否定的，因为魔法师擅长远距离魔法攻击，即使体力再增强很多，也不足以抵挡步兵和骑兵的近距离攻击，相反不如先下手为强，去努力提升魔法攻击力。

在游戏中每个职业的角色要想在战斗中取胜，关键是强化初期特长属性，当然到你强的不能再强时，升级后调整哪个属性就随便了。所以说如何调整属性将会对角色未来的战斗影响颇大。每个职业的角色随等级的提升都可以获得相关的特殊能力或者是魔法。



指挥官的荣誉

受单机RPG启发，军团作战是这款游戏最大的特点。游戏意义很简单，每个角色在等级不断提升的同时，既可以成为伟大的斗士，也可以带领忠诚卫士去创造属于自己的辉煌。这些卫士在游戏中称为龙兵。不同职业的角色可以招募相应职业的龙兵，按统领能力高低可以从城市和乡村招募一定数量的龙兵作随从。当角色遇敌时，画面切换为回合制模式，玩家可以事先调整好队伍阵型来战斗。游戏包括双重升级系统，简单说就是角色和所带领的龙兵都可以升级。角色在达到一定级别后升到职业7级。人物形象随之改变。例如达到7级飞兵，会从一个带翅战士变换成为一个骑红龙的骑士。龙兵如果在战场上存活，最大能够提升到4级，整体属性自动提升。例如4级的骑士可以变成为金刚骑士。玩家在游戏中的最终目的就是成为出色的指挥官，传统意义的PK在这款游戏中被赋予了更为策略性的战术比拼。无论你所面对的对手本身能力有多强，你只需要能够机智的运用手中的龙兵去攻其要害。



随着游戏的深入，角色作为指挥官的名声也会逐级提升。可以想象当你作为“神话”这一级别的指挥管出现在其他角色中的时候将会引起别人的敬畏。

充满奇趣的旅程

游戏开始，玩家出现在阿斯特莱亚大陆最大的城市卡奥斯。卡奥斯是座繁荣的城市，武器店、服装店、药店等等设施一应具全，这里也是玩家冒险旅程的起点。毫无疑问，这款游戏侧重于让玩家能够循序渐进不断深入。如同单机游戏，玩家在游戏中会在不断解开迷团的同时，遇到难度不断增加的敌人，它们来自于徘徊在大陆上各个城市村庄周围的魔怪，如幽灵、骷髅兵、巨龙和咆哮的狮怪等等，每种魔怪的攻击特性都会对角色能力属性构成考验。当然最大的难度来自于角色挑战BOSS级人物的时候。成功或接受失败，成为出色的指挥管或是成为失败者都会发生在这一刻。

创新的游戏系统

策略性的RPG网络游戏系统屏弃传统网游任务与情节脱离的弊端，玩家可以按照情节的发展顺序完成相关任务。但我们也许会产生疑问，许多玩家会不会都走一条线去完成游戏？答案是否定的，游戏未来正式运营时，多样的线性任务模式结构将会不断添加到游戏当中，一个玩家可能需要经历一系列冒险才能最终为一个任务划上句号。而其他玩家也将从不断联系的任务中有所收获。

领土及联盟作为游戏另一个出色设定可以让玩家通过征战积累一定声望后获得领地，角色可以从管理领地获得一定数量的财富。如果角色管辖的领土遭遇到来自其他指挥官的攻击，可以选择联盟模式以获得友人帮助。而联盟最重要的作用在于当发生大规模国战时，玩家可以分别加入不同所属王国的军团来参与战斗。除此之外，玩家可以组建自己的家族，随家族不断壮大占领更多领土或建设城堡。■

坦克宝贝

上海兆鸿日前推出了休闲类网络游戏《坦克宝贝》，玩家扮演隆德大陆搭乘坦克战斗的可爱驾驶员。游戏名称中的坦克宝贝就是指驾驶员所搭乘的一辆辆可爱坦克车，每一辆坦克宝贝都有自己的特色，也拥有不同的性能和炮弹。

除造型“卡哇依”的坦克车之外，坦克宝贝最大的特色就是千变万化的“纸娃娃变装系统”。它可以让玩家自由打扮驾驶员，就像很多女孩子手中的芭比娃娃或是卡西娃娃一样，让你依喜好打扮游戏里的角色，在每一次战役里扮演有个性的自己。

《坦克宝贝》的装备可以分为4个类别：头饰、服饰、脸部装饰和旗帜。每一个类别里的装备都有20种以上。男性装备和女性装备不能交换使用，但旗帜类装备不分男女都可以使用。

头饰类包含头灯、羽毛、发饰、帽饰、假发等千变万化的造型。如果装饰了头灯，游戏里的坦克宝贝驾驶员在转过头来看你的时候，连灯光的方向也会改变。服饰则包含很多各国不同的服饰以及许多MMORPG里类似战士、魔法师、精灵的服装。还有季节性装扮，像泳装和滑雪装等，甚至像是像天使翅膀这类服装都有。

脸部装饰类也很丰富，各式各样的眼镜、纹面，甚至连十字伤疤和独眼龙眼罩都包含在内。还有可爱的小丑眼镜、红鼻子等搞笑装备，让你就像进到一场化妆舞会一样。旗帜类部份更有趣，各式各样插在身后的装备都有，包含世界许多国家的国旗供你挑选，甚至还有吕布的方天画戟、福神提灯、吸血鬼棺材……从古代到未来、从神话到现实，什么样的东西都有。

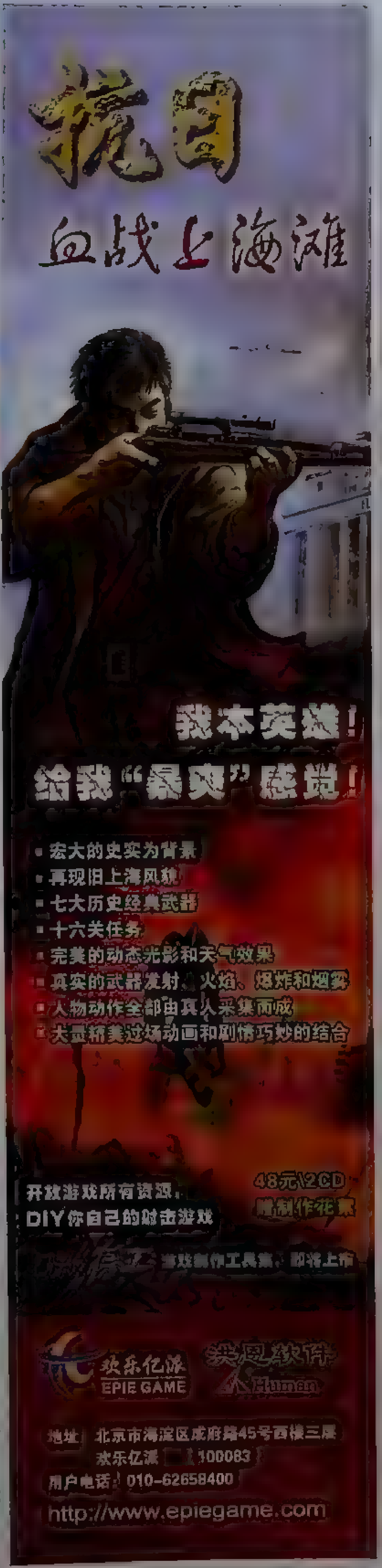
每一类服装可以搭配成类似套装组合，例如一整套反恐精英装、春丽装、骑士装和太空装等，不同造型让你在《坦克宝贝》里过足Cos-Play的瘾。

《坦克宝贝》里的服饰装备都可以使用游戏里的G币来购买。赚钱很简单，就是战斗。只要你在游戏里赚够钱，就可以随心穿扮不同服装，而且可以免费试穿后再决定要不要买！

这些装备搭配起来，不论你选择男性还是女性都有500万种以上的组合变化，真是让你目不暇己，绝对不会像很多游戏大家长得都一样。

《坦克宝贝》的世界里，打斗不再只是唯一的乐趣，更是一场场属于你的服装秀，你可以装扮自己，更可以和朋友比美比酷，更重要的是，游戏中的服饰装备可不仅仅只是样子不同，每一种装备都有特殊功能，像提升攻击力、防卫力、移动速度等。穿戴了服饰装备不只是好看，还能让你在战斗中拥有优势，甚至还有可以偷听敌手对话的道具，大幅提升游戏趣味性。一些不用的装备还可以折旧卖回商店里，再用来买其它装备。也可以当作礼物，送给一同作战的伙伴，增加队友的战力，发挥共同作战的力量，一举两得。当你收到朋友送来的装备时，在游戏画面的右上角就会出现闪烁的礼物图示，只要你一进入商店画面，就会马上收到对方送来的礼物。收到了礼物，可别忘了再回送给他。如果没有钱买装备送给朋友，那就记得在战斗时多出一点力，在每一场战斗里取得胜利，累积自己的金钱。

由于《坦克宝贝》中的设备很多，所以你可以每隔一段时间就更换装备，扮演有个性的自己，上海兆鸿也将会陆续推出不同的装备，让你有更多的选择。■



宠物王中的一天

自从第三波公司宣布代理《宠物王Online》到现在，内测已经有三个月了，游戏还在不断的完善中，虽然迟迟等不来的公开测试多少会令玩家感到不满，但是这种认真改进的态度，也让人无可厚非。漫长的测试期，刚好给了我们彻底研究这款游戏该如何上手的机会，为了更好的了解游戏，以便日后适应游戏中的生活，大家不妨跟我来度过《宠物王》中的第一天。

初次登入《宠物王》，首先要创建角色，职业、专长、国家、信仰等等，都有具体的介绍，如果想快速练级，建议选祭祀或猎人这种有辅助补血技能的职业。进入星光市中心，这里对新手来说是最好的教学大本营，街道旁房屋门前，都站有新手指导员，有什么不懂不明白的，问问他们就全解决啦。用鼠标点选人物，会出现快速选单，在自己角色头上分别是表情、动作、背包和人物资料，而在其他玩家头上则有挑战、密语、交易、名片、邀请、加入等等。表情（CTRL+F）动作（CTRL+A）不说啦，自己试试吧，满有趣的。背包选项（CTRL+I）和人物资料以后经常用的到，建议熟悉下快捷键。

熟悉了游戏环境之后，第一件事就是去神殿领取新手宠物。注意，在领免费的新手宠物之前，千万不要买别的东西，必须保证你的包里是空的，否则领不到宠！根据所选的角色属性不同，领取宠物的地点也不同，地属性就去地神殿领，以此类推。星光市的几个神殿大都集中在城市东南部，风神殿和光神殿则在城市的东北部，进去之后找左边的祭司，就会得到慷慨的馈赠。

有了第一只宠物，你的养育之路也就此开始啦。先来熟悉一下宠物的操作，双击右边宠物栏，打开封印卡（CTRL+S），选择释放就可以把宠物放出来玩了。封印卡中的其它选项，作用跟字面意思一样，注意，丢弃后宠物就会消失，再也找不回来了，慎选。用鼠标选中宠物，就会在它头上出现玩耍、封印、卡片和宠物资料的快速选单。玩耍（P）和封印都是经常要用的命令，借助玩具你可以给宠物更多的快乐，建议买个皮鞭来逗它，不过也要注意有时玩多了它也会不高兴，至于什么玩具是宠物的最爱，有时间自己去研究吧（其实笔者也还没琢磨透）。

好了，别光顾跟它玩，现在要做的是买食物给它吃。食品的种类很多，如果不知道自己的宠物爱吃什么，可以先一样买一点，一个一个喂给它吃，它最爱吃的食物会加更多的STR，买上足够多的食物放入封印卡中的快速道具栏，这样宠物饿了就会自己吃。喂食的方法是，把宠物封印后拿起食物托到它身上。除了饥饿外，宠物还会有其它的需要。封印卡视图左下出现小眼睛，就说明它累了要睡觉；若出现一饭碗，则表示它肚子饿；若是有便便，则要赶快帮它清理！

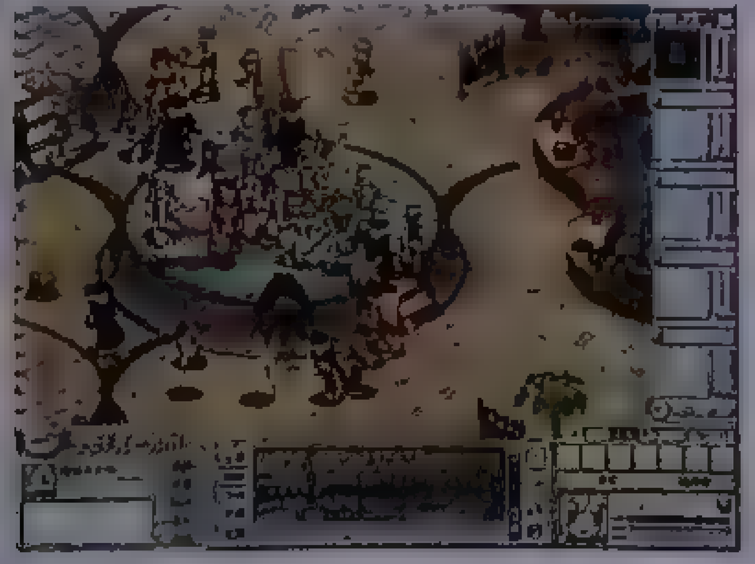
新手宠当然体力、精力、快乐值都很高，所以下面要做的就是让它帮你挣钱。不过在这之前，最好再买个宠物蛋，同时有2只宠物一起挣钱，你的钱包也会鼓的快一点。宠物蛋要到宠物市场购买横交易，3500元一个，拿到蛋后先查看一下属性，然后按你自己的理解调整孵化时的温度和湿度，按动孵化键，你就可以一边祈祷"给我一只极品宠吧"，一边等待时间条的倒计时了。孵化的过程相当长，所以在这段时间中，带着你的第一只宠去学工作技能吧。

根据宠物的等级和属性，初级宠物只能学一项工作技能，可以在打扫、技工、矿工中选择，建议学技工，第二只可以学打扫。学好之后就可以去工厂和旅店打工了。宠物打工是全自动的，但必须先把宠物封在卡里才能领工作。剩下的时间，你可以去市场逛逛，买些装备，或是继续买蛋进行孵化，同时要时刻注意打工宠的状态，累了就呼唤回来休息！若精力为0时，一定要先喂饱它再让它睡觉！

等存了一些钱，宠物也孵了3、4只了，你就可以考虑出门去练级了。注意，人物必须装备武器才可以使用助攻选项，装备腰带后把药水放在里面，才可以在战斗中喝到水。要想练哪只宠物，就要先把它释放出来，否则进入战斗的就都是哪比。遇到多个敌人最好赶快逃命，否则宠物死掉了还得去神殿复活。注意宠物属性不同复活的神殿也不同，而且是根据宠物属性来选择，不是根据玩家的属性！宠物升级会获得3~5点可分配点数，初期尽量加体质，这样不容易死。

另外说说组队，大家一起练级也可以相互有个照应，未尝是坏事。如果是别人邀请你加入，那么对方就是队长，这时你可以放开鼠标，任由你的人物自动跟随队长，他走到哪你就会跟到哪，他做什么动作你同样会做出相同的动作，用这种方法挂机练级也不错。当然，在其位就要谋其政，没有特殊情况最好不要偷懒哦。若是队长发现队伍里有个讨厌家伙只挂机不劳动，也可以"剔除"他。

好了，讲了这么多，这一天大概也快过完啦，关于宠物升级、进化，宠物的爱好什么的，有时间大家自己去研究吧。另外在游戏里也可以多交几个好朋友，互相帮助，总会有收获的哦！希望大家玩的开心，喂养出出色的宠物宝宝来哦！■



EQ 魔法师必修课

文/喵咪喵咪嗅

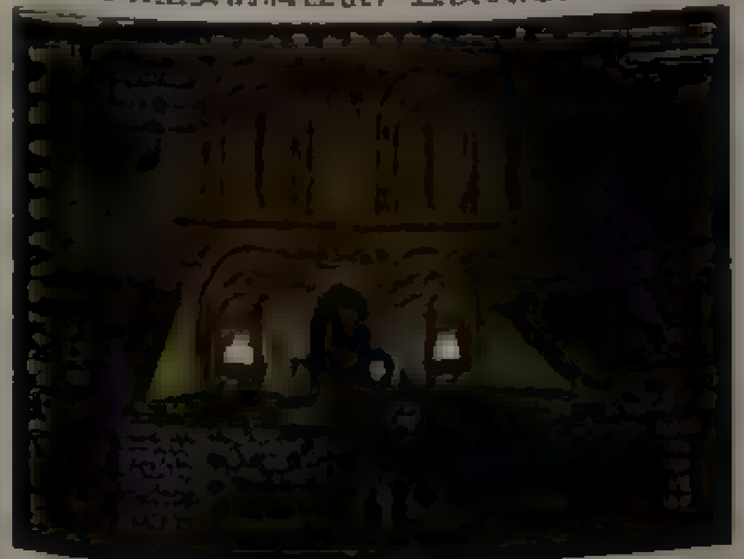
魔法师——一个令人神往，充满神秘色彩的职业，在所有神话故事里都有着重要的地位。想要体验一下做一名魔法师的感觉吗？那就跟我一起来EQ中当一位伟大的魔法师吧。

魔法师最强的能力就是召唤，无论是一个面包、一瓶水、一柄带有魔法属性的神兵利器还是一个完全听命于你并用自己的生命来保护你的元素宠，都会随着你颂念的咒文来到你面前为你所用，使你能轻松地战胜敌人。除此之外魔法师还拥有仅比巫师略低一点的魔法攻击力，可以让你瞬间对敌人造成极大的伤害，从而取得战斗的胜利。手痒了吧？下面就让我来告诉你成为EQ魔法师的秘诀吧！

人物创造

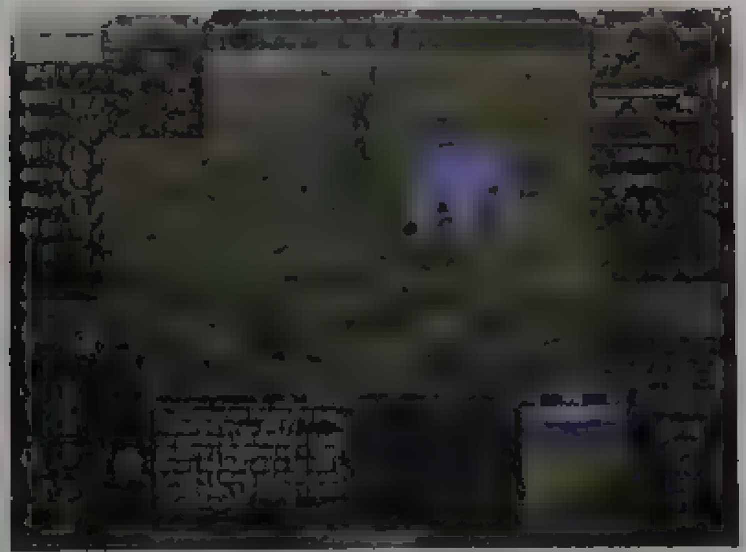
在EQ的世界里有着众多的种族，每个种族都有他们自己的特点，也有着适合他们从事的职业。大概是由于魔法师职业对智力的要求极高的原因，适合的种族只有高精灵、暗精灵、地精、博学者和人类这五种。

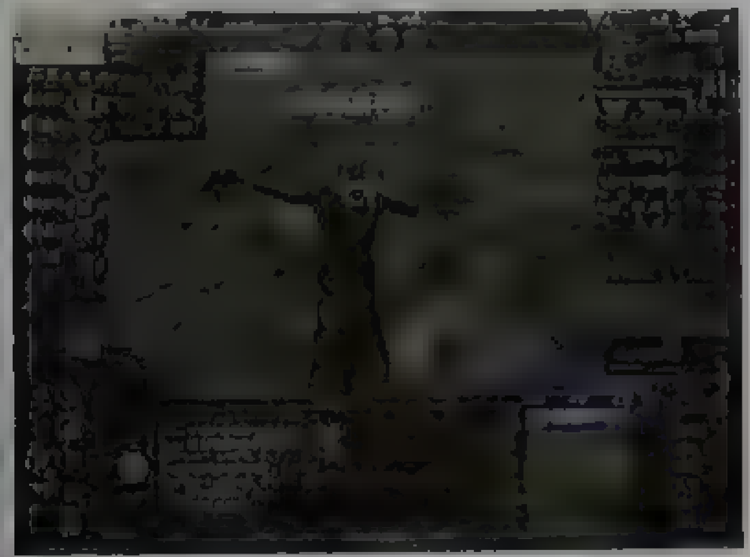
这五个种族如果以初始智力值（对于魔法师来说最重要的属性值，直接决定你魔力的多少和学习技能的速度）来排名的话依次是博学者（117），暗精灵（109），地精（108），高精灵（102），人类（85）。强烈推荐选择高精灵，因为另外四族都有着致命的弱点。博学者没有夜视能力，这将使你一入夜便什么都看不见了，就算举着灯火也只能看到周围的一小片地，在危机四伏的诺拉斯大地上很容易让你死得不明不白；暗精灵虽然有着所有种族中最好的夜视能力，但身为邪恶种族你将成为绝大部分城市的公敌，守卫看到你就拼命攻击直到把你杀死，商人也不愿与你交易，在游戏的初期这将使你陷入寸步难行的困境；而地精既非邪恶种族又有夜视能力，但还是不推荐选他，除非你有极好的观察力、记忆力和方向感，不然纵横交错的地精都城一定会让你发疯的；人类虽然比其它种族都容易升级（因为人类有经验奖励），但初始时那明显低于另外四族的智力和自由港的复杂街道也使他不适合初学者。



即然选好了高精灵，下一步就是创建人物了。属性的分配很重要，可供我们支配的点数共有30点。首先尽可能的提高智力，多一点智力就多一些法力，很可能就是这一点法力让你在紧要关头施放出最后一个魔法而战胜敌人。当我们把智力加到上限后，还有5点剩余点数，加在哪里就由你自己决定了。加力量可以使你物理攻击力大一点点（只是一点点），并且多5点的负重；加在耐力上可以使你多一些生命值。我加在了力量上，多背点东西总是好的，致少可以多赚些钱嘛！^_^!

接着选一张你喜欢的脸孔，再起一个响亮的名字，最好用中文起一个又好记又有个性的，如果能让人凭你的名字就能猜到你是什么职业就更好了，这对你今后在游戏中结交朋友有很大的帮助。





单人战斗技巧

魔法师只要撑到了四级就可以召唤元素宝宝了，你就可以算是一位名副其实的魔法师了。你和元素宝宝就是一个小型的战队，宝宝就是你的 tank，冲在第一线替你挡住敌人的伤害并拼命用它的物理攻击和魔法打击敌人。你所要做的，就是坐在宝宝身后一边冥想（回复魔法）一边注意战事的发展，在适当的时候发动强大的攻击魔法给敌人致命的打击，或者在宝宝危急的时候用你的宠物医疗魔法帮你的宝宝恢复生命。看起来似乎很简单，但实际操作中要有很多事要注意。

第一，选择合适的地点作战和休息。除非你强大到附近的敌人不敢围攻你，否则尽量不要在敌人的营地这类地点开战，不然你一定可以深深体会到人海战术的可怕威力。

第二，如果在一场战斗中你的宝宝对敌人的伤害超过敌人总血量的 50%，那么，它就会分走你 50%的经验。所以在战斗中不要只在后方帮宝宝加血，记得在开战时先用法术给敌人来下重的，再让宝宝拦住它打，等敌人的血只剩三分之一时，再用魔法把它送上西天。但千万别一上来就拼命对敌人使魔法，否则的话敌人会因为被你打得太疼而不再攻击你的宝宝，转而向你进攻。万一出现这样的情况，可以让宝宝用挑衅技能把敌人的注意力引开。

第三，战斗前记得让你和宝宝都处于最佳状态。这不仅是指要让自己和宝宝是最高的满血的投入战斗，还包括给自己和宝宝加持必要的辅助法术。对自己可以用各种魔法护盾来加强自身的血量和防御力；对宝宝可以用狂暴法术（12 级可学）加快宝宝的攻击速度，再给宝宝加上伤害盾（8 级可以学到火之盾），可以反射敌人对宝宝的伤害，让敌人自食其果，而且火盾反射的伤害不算是宝宝打的，也就是说可以减少宝宝抢你经验的可能。另外，让宠物拿上武器也是不错的主意，不但可以加强宠物的攻击力，更让你的宠物看起来酷酷的，24 级以后的宠物还可以拿两把武器呢。但要注意，给宠物的东西是不可能再拿回来的，所以可别把那些值钱的青铜武器和精钢武器给它玩，实在不行就召唤把匕首给它吧。—P

第四，准备好必需品。战斗中受伤是不可避免的，宝宝受伤可以用法术加血，也可以休息，等你的魔法回得差不多的时候宝宝的血也该满了。但如果自己受了伤怎么办？千万不要置之不理，因为如果你的血少于 30%的话，周围本来不主动打你的敌人也会对你发起进攻，而且是打到你死为止。所以，我们可以在战斗前召唤一些绷带，等战斗结束后对自己进行包扎。要注意的是，包扎只有在你的生命值低于 50%的时候才有效，如果你的生命值回复到了 50%以上，包扎是没作用的。而且包扎技能开始的时候效果很不明显，包一次也就回 1%的血，但好在我们的绷带不花钱。想练包扎技能，也可以在城里用攻击魔法打自己几下，让自己的血掉到 50%以下再对自己包扎，这样可以很快把包扎技能提高到等级上限（等级上限=等级×5+5），魔法师的包扎技能最高可以练到 100，每包一次恢复 5%的血。

第五，根据情况召唤合用的宠物，魔法师可以召唤的元素宝宝分为水、火、风、土四种，它们都有各自的特点：

水元素的优点是有强力的魔法攻击和物理攻击，后期的水宝宝还有背刺技能，可以很快的消灭敌人。缺点是前期可能会抢你的经验。

火元素的优点是除了火系攻击法术外还自带火系伤害盾，可以为我们省下给它加火盾的法力来做别的事。但是建议前期不要用火宝宝，这样虽然可以省下魔法但对于锻炼你的禁断技能没有好处。缺点是一但进入水里就会消失。

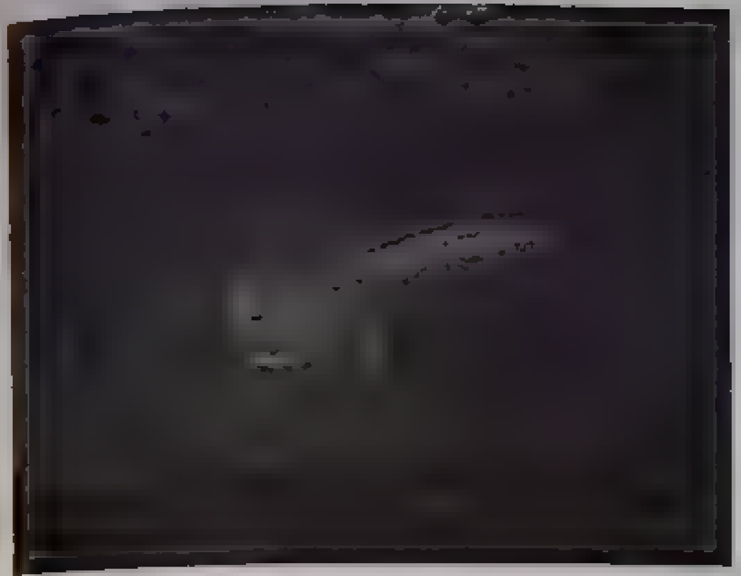
风元素的优点是敏捷高，不容易被敌人击中（前期的风宝宝闪避率并不高），物理攻击强劲，风系魔法更可以把敌人击昏，让敌人在短时间内什么事都做不了，连防守和闪避都不行，只能傻站在那挨打，虽然血不长但回血很快。风元素有[illegible]一它会自动隐身，让你不知道它是否在身边[illegible]魔法就可以看到它了），在[illegible]复活的话方很容易发生宝宝已经走丢了但主人却不知道的情况，使[illegible]的身体直接暴露在敌人的攻击之下，这样的结果只有一个——死亡！

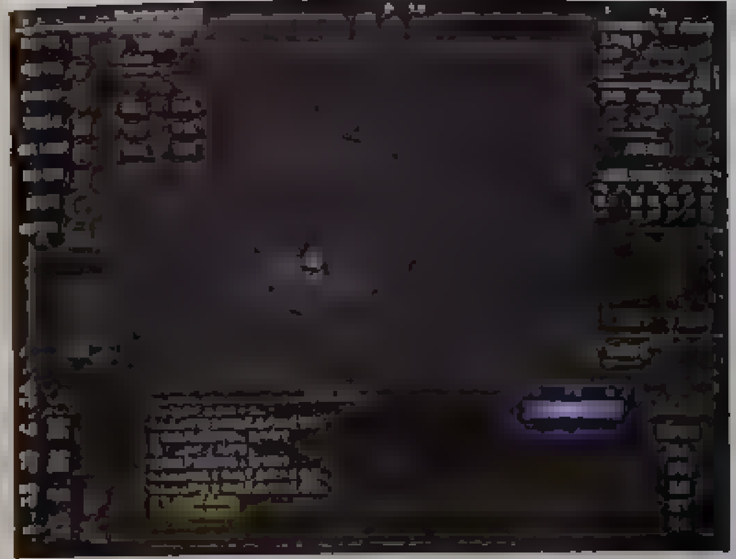
土元素的优点是血超长，非常禁打，是可靠的 tank，而且可发动等级较高的定身魔法让敌人定在原地不能移动，就算是宝宝挂了，这种定身魔法仍可能持续一小段时间使你有逃跑的可能。但攻击力也很差，大概连水元素的一半都没有。

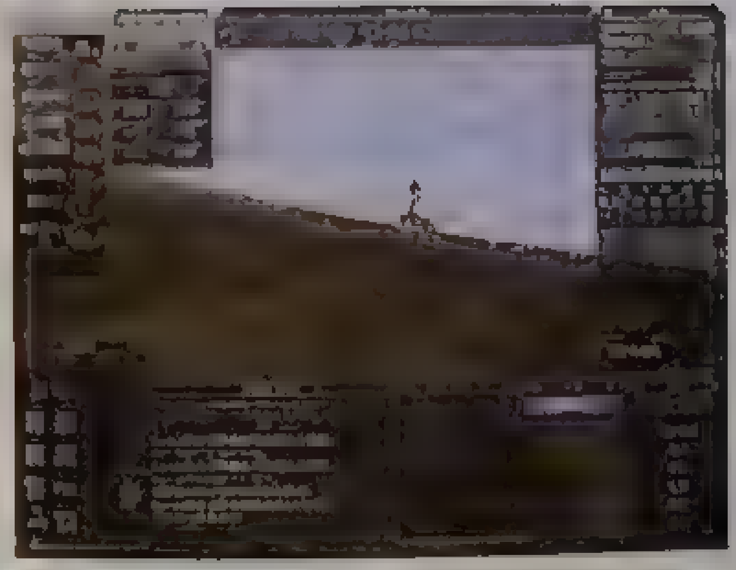
前期建议你用水元素，虽然可能会抢去你一些经验，但由于前期它超强的攻击力可以帮你很快解决敌人，容易转移敌人的注意力，不会轻易因为你在背后放冷枪而跑过来打你（安全第一！^-^）。而且它的血也挺长的，只比土元素少一点，回血的速度更非土元素可比。

第六，随时记得尽量不要让宝宝的血过半，因为魔法师天生贫血，而且只能穿布料装备，所以防御力很差，如果宝宝挂了的话，脆弱的你生还的可能性微乎其微。

第七，随时准备逃生。十级以后死亡是要付出惨重代价的，不但会损失经验，更会把全部的装备和物品留在尸体上，想拿回来的话只能跑去捡自己的尸体（尸体的保留时间是有限的，超过时限而没捡尸体就会消失。尸体保留时间的长短与等级挂钩，级越高保留的时间越长）。所以传送门法术一定要记，一旦出现宝宝的血掉得很快，而你的魔法又不足以很快解决眼前的敌人的情况，千万不要犹豫，立刻开传送门或转身就跑，只要一切换场景你就安全了，因为敌人对你的仇恨会随着切换场景而消失。（十级以前死亡可以当做快速回城和快速补充生命及魔法的方法！^_^）







组队作战技巧

作为一款在线游戏，人与人之间的互动与合作十分重要，在很多时候一个人艰苦的 solo 不如加入一支合适的队伍，与伙伴一起做战。一支好的队伍可以使你在得到金钱和经验的同时，赢得更为珍贵的友谊。组队的时候选择好队伍尤为重要，不然还不如自己去 solo！何谓好队伍呢，他们通常符合以下几点：

第一，一定要有医疗职业。由于游戏中很少见到快速补血和回魔的药品，牧师和萨满巫医就成了一支队伍不可缺少的坚强后盾。虽然德鲁依、圣堂武士等职业也有医疗魔法，但却和专业的医疗职业相差太远，很难满足整支队伍的需要。

第二，一定要有两名以上的炮手。巫师因为他强力的魔法伤害而被大家称作大炮，魔法师的魔法直接伤害仅次于巫师被称为小炮。一支队伍里如果只有你一名炮手的话，我劝你还是自己 solo 来得快些。

第三，尽量有幻术师。幻术师虽然不是每支队伍都必须的，但一名好的幻术师可以使你的队伍威力倍增，因为幻术师拥有众多的辅助法术，即可以提高队员的物理攻击速度和魔力回复速度，又可以降低敌人的力量和魔法防御力，更可以在引怪过多的时候催眠一部分敌人，让队伍安全渡过难关。

第四，物品分配要公平。“分赃不均”通常是一支队伍解散的主因，所以队伍中战利品的分配要尽量公平，最好有专人指定大家拿东西的顺序。

有了一支好的队伍就可以开始战斗了，组队作战的时候你的战术和单人作战差不多，所不同的是大部魔法由原来的给宠物加换成了给队伍的主 tank 加。另外，在战斗的间隙发挥你的专长召唤一些水、食物、绷带之类的东西分给大家，也是拉近大家感情的好办法）

练功路线

前三级可以轻易在大菲达克解决，升到 4 级以后学完魔法就到临近的布切科，在矮人城附近，臭鼬掉的原质臭鼬爪，以及小鬼掉的绿小鬼血都很值钱。升到 8 级时你应该有一些存款了，拿出所有的钱尽量把能买的魔法都买了，从布切科的港口坐船到自由港，再来到东公共大陆，在这里你可以升到 16 级。注意这里的虚幻很多，经常会掉光之石和大块光之石，光之石可以留一块在身上当灯来用，其余卖掉。大块光之石除非万不得已不要卖了换钱，先暂时放在银行里存着，后面还有用处。到了 16 级你可以到北罗沙漠或西公共大陆继续升到 20 级，之后就可以到高地要塞闭关修练了，这里练级超快，可以一直升到 35 级，其实只要升到 30 就可以出关了。30 级的你已是一名不错的魔法师，可以四处转转了。如果缺钱花的话，我提供两个赚钱之道：

A、拿出你存在银行里的所有大块光之石到北卡拉那的营地去，那里有个自称和谐研究的使者的家伙，把大块光之石给她，你就会得到一本叫和谐研究的书，不要留着直接转手卖还给她，这时你会发现这本用大块光之石（价值 4 白金）换来的书竟然可以卖到 9 白金，是不是有一种捡了个大钱包的感觉？；）

B、从西公共大陆的南边找到一个山洞，进去来到比福伦，现在的你已经可以在这里横行无忌了，在这里可以打到很多值钱的东西，具体方法自己研究去吧，全说了就没意思了。

另外不能不提一下的是 EQ 的中文名字叫《无尽的任务》，这名字可不是白叫的，游戏中充满了各种有趣的任务，完成这些任务通常可以得到一些经验或不错的东西，尽可能的完成任务不但是游戏中的一项乐趣，更可以提高你升级的速度，相关的任务攻略在网上也有很多，我就不再多说了。■

魔剑 女猎养成大全

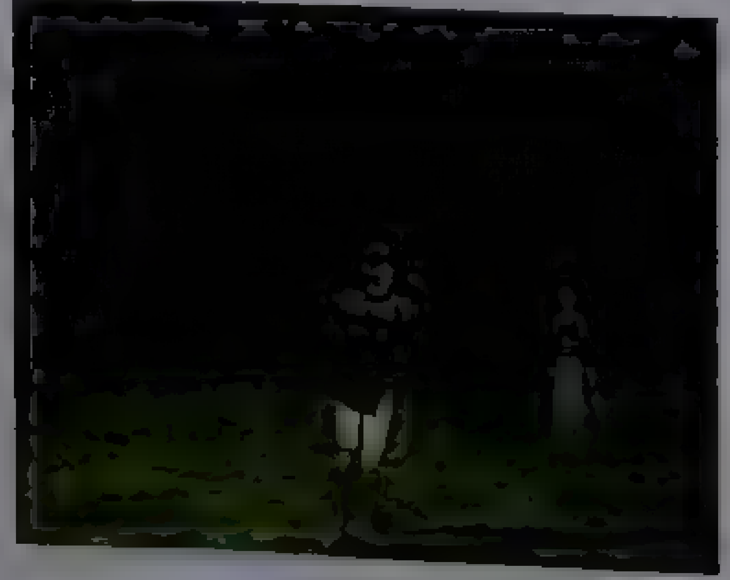
镜子啊镜子，谁是《魔剑》中最美丽的人？当然是矫捷勇敢的女猎啊！

《魔剑》中的职业道路有4条：法系、战系、医系以及浪系。如果想成为强悍的战士，选牛头人比较合适；若是偏重魔法系列，女巫和元素则练级较快；如果你想练浪系，那就选择女猎人吧！

在《魔剑》几轮内测结束后，无数的MM们都放弃了可以放出绚丽魔法特技的女巫等法系职业，反而决定要在公测中选择女猎人这个浪系职业，可见它的魅力有多高。当然还包括了女猎的独一无二性，因为《魔剑》里是没有男猎人的！而且，女猎的身边还有一只形影不离的黑豹相随。不知道大家有没有看过小原千绘的《紫阵少女》？笔者可是对女主角身边的那只黑豹羡慕到死，也终于为此决定做一名酷到极点的女猎人！

女猎这个职业源自于亚马逊人，玩过《暗黑》的玩家应该都不会对那种流畅的箭矢飞向敌人的淋漓尽致感到陌生吧。在《魔剑》里，这一特点更是得到了升华，而且女猎也不仅仅单靠远距离的攻击取胜，具体情况让我们一起来看看吧。

《魔剑》里女猎人这个职业共有三种修炼方向：一是成为骁勇善战的中距离矛术专家；二是成为身手迅捷的远距离弓术高手；三是成为法术高明的宠物医师。这三条路中，无论你选择了哪条，在未来的国战中都能让你成为一个非常重要的角色。

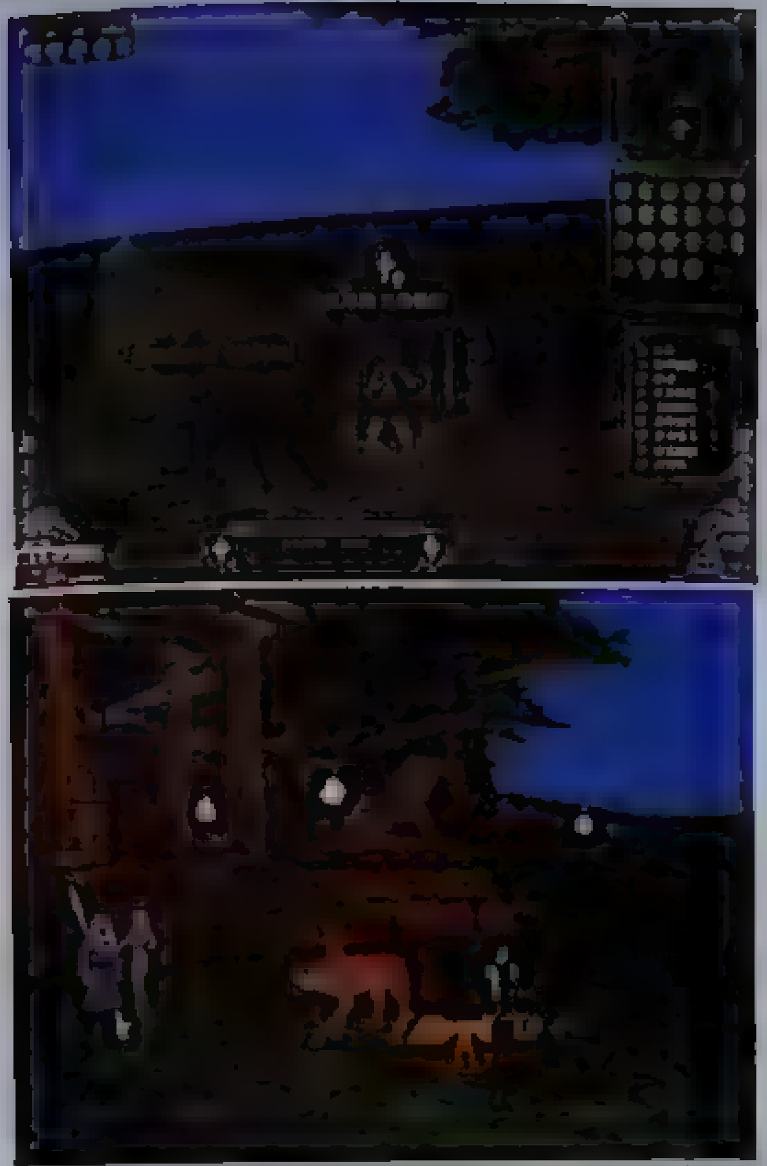


如果你选择了成为一名矛术专家，那么恭喜你，你在这条路上将事半功倍。在你的等级达到10级转职成为女猎人时，你的矛术熟练度就已经达到了50%。这将意味着你可以比别人少用25点以上的训练点来完成你的矛术训练。在这里我们有必要提一下有关训练点的问题。训练点也是《魔剑》的一大特色，区别于其他的网络游戏，《魔剑》中玩家升级后将获得两种可分配点数，一是属性点，用于提升各项属性值；二是训练点，专门用于提升几种基本技能和更多的特殊技能及魔法。每次升级后，玩家得到的训练点数都不同，如果这些点数用完了，就算遇见最高级的训练导师或是家财万贯也再无法提高自己的任何技能。所以，训练点对于玩家来说是非常珍贵的，不能浪费了，它将在后期对角色起到决定性的作用。那么话说回来，成为矛术女猎人后，由于矛的攻击范围大约1~3个人身，意味着你无法远距离攻击敌人，而必须承受来自正面的攻击，所以防御力对你而言也相当重要。女猎的防御技能有两种：轻型铠甲技能和中型铠甲技能。建议练矛术的女猎们选择提升较为笨重却防御力高的中型铠甲技能，这样你将在近距攻击中不至于太被动。当然仅仅只有矛术技能是不够的，当你的矛术达到80%后，你还需要学习半人马族精通的矛术掌握技巧，只有娴熟的攻击技巧加上强大的攻击力才有可能让你在对敌的过程中无往不利！

当你决定成为一名矛术女猎人时，也要注意自身的种族，不要选精灵或半精灵这类体质较差的种族，因为体质差将影响你的近距离攻击能力。

如果你是个怀旧的人，那么你一定愿意成为一名弓术高手，象《暗黑》中那样继续你的驰骋之路，那么你可要经过一番艰苦的训练啊！女猎转职后的弓术仅仅只有23%，这个漫长的训练过程将会使你在前期杀敌相当无力。加之女猎必须的快速反应力，你将不得不舍弃相对笨重的中型盔甲而选择轻巧的轻型盔甲防御，这意味着弓术女猎在近距离的搏斗中是非常软弱可欺的。当然，一旦你的弓术和弓术掌握达到了相当的高度，凭着飞快的速度和高超的攻击技巧，敌人几乎不可能靠近你，这就在很大程度上避免了你不擅长的近身搏斗。所以说，一名强大的弓术女猎也同样是一名优秀的微操高手，“敌进我退，敌驻我扰，敌疲我打，敌退我追。”这毛爷爷的16字方针用在弓术女猎的身上就再合适不过了。因为女猎是天生的隐形高手，而且弓术女猎注重的是自身敏捷及智力的提高，所以，当她隐身潜行至敌方区域，用弓箭让敌人闭嘴的时候，你会想到的形容词就只有一个字“风”。而且，由于弓箭的攻击范围极大，她完全可以站在离目标非常远的位置，当敌人发现时，也就有充分的时间隐身逃离。所以说《魔剑》里在相当多的国战中，许多人放弃练刺客而转为弓术女猎，也是可以理解的。当然，在攻击力上，弓术女猎还是不能和刺客相媲美的，但是全身而退这个诱惑还是让人喜爱的，毕竟生命第一嘛！

当你决定成为一名弓术女猎人时，同样的你在出身选择种族的时候就不能选择敏捷低的种族，反而精灵在这方面的优越性可以让你优先考虑。



如果你讨厌自己的双手沾满血腥，当然，女孩子家家对杀人的兴趣都不会太大，但是也不能让别人欺负了啊，那么选择成为一名优秀的宠物医师吧！你可别小看了自己身边的这只乖巧听话的黑豹，它的攻击能力可是相当惊人的哦！笔者曾经和比自己高3个等级的元素使比试过各自的宠物，结果是自己可爱的豹豹在咬死元素使的恶魔后狂性大发，将元素使本人也咬死了（为此笔者损失了一大笔医疗赔偿金，55555~）。由此也可以看出黑豹的攻击力非常强，但是同样你对宠物的控制技巧也相当重要，所以你需要在你的亚马逊之路上刻苦训练。当女猎转职后她的亚马逊之路的技能只有16%，但是后期数目繁多的高级魔法及技巧，还是值得你在这方面投注精力的，毕竟宠物的生命是与你息息相关的啊。

女猎的魔法也分为3大类，第一类是召唤性魔法，主要是用来召唤黑豹，当然你的魔法熟练度越高，召唤出的黑豹就越厉害，魔法失败率也越低，召唤间隔时间也越短。第二类是辅助性魔法，主要是用来帮助自己召唤出的宠物，比如为宠物医疗啊、给宠物加生命力、攻击力、敏捷性等等祝福魔法，这类魔法的熟练度越高，魔法效果就越好，失败率低，持续时间长。第三类是攻击性魔法，可别小看女猎的魔法，虽然她不是以魔法取胜的，但是攻击魔法也相当强悍，而且去繁拣精，虽然只有区区几种但却相当有用。比如最简单的急冻寒冰魔法，不但可以对敌人造成杀伤力，还会减慢敌人的攻击速度，这样无论是对于你的进攻还是撤退都带来了有利条件。当这三类魔法，你都运用熟练了后，那么恭喜你，你那带着黑豹的身影将是《魔剑》里一道靓丽的风景线，敌人是轻易不敢来招惹你了！

希望选择宠物女猎的玩家注意了，千万不要在开始选择灵力很低的种族，因为这将影响到你之后魔法值，没有魔法值的话，再好的魔法也使不了啊。

以上就是《魔剑》中女猎的三种基本的发展模式，当然，你也可以将它们混合在一起，做一个均衡型的女猎人。不过贪多而不烂，由于《魔剑》是一个采用等级封顶的游戏，所以当你练到一定等级后将不能再提升，而你的所有属性点数和训练点数也有一个固定值，在这种情况下，专心的向一个方向发展，短期内达到某项技能高峰，在国战中显示出某些方面的优势，总好过中庸的人。

最后，再向大家介绍一些小技巧，这不仅仅是针对女猎这个职业的，其他职业也同样适用。

一是在初期尽量不要使用训练点数，因为高级魔法都是在后期才会出现的，将训练点用在同样功能的高级魔法上更为合算。

二是每个新人在出生时都有机会选择自己的天赋，尽量选择对自己有利的天赋。因为有些技巧是你这个职业所不能学习的，但是如果你有这个天赋，那么你将天生比其他人有优势。如：你选择天眼通，那么你就可以看见隐形的敌人，而除了斥候其他职业是没有这个技能的。

三是合理利用自己的宠物。《魔剑》里的宠物是很有用的，它们不但可以帮你杀敌，而且还可以在危险中成为你的替身。举例来说，本文中提到的黑豹，不但只是对宠物女猎有用，对其他的两种女猎也同样有用。弓术女猎可以让黑豹先去撕咬敌人，自己在后面向敌人放箭，这样敌人将很难接近于你，就避免了弓术女猎在近距离上的缺点；而矛术女猎也可以用同样的方法，不但可以减少被攻击可能性，还可以加大自己的攻击力，危险时也可以及时撤离，所以说宠物是我们的好朋友，一定要善待他们哦。：）

有了强大的能力今后就要注意赚钱养活自己了，首先要穿暖——为自己打造一套装备，然后就要有自己的家园——建设自己的房屋和店铺，最后要学会保护自己——加入公会组织……

《魔剑》中的每一天都是值得珍惜的，不要漫无目的地闲逛，要时刻提醒自己要有自己的收入有自己的家，有自己的世界！■

命运 我不是一个珠宝奸商

一，初晨之章

哦哎，哦哎！早市开张咯！新鲜的刚出笼的装饰品！美女们千万留步呢！"在第一批赶着早起的少女们之前，在《命运》世界的阿米亚村庄中，我拉开架势开始吆喝。果然，装饰品对女人的杀伤力是最大的，而且所带有的强大副效应，连带着陪她们一起的男孩也不得不停下脚步。恩恩，对于这些刚来命运大陆的少女们，年轻活泼，清纯可爱，不仅是居家旅行的必需品，也是我们商人最好下手的目标。不管她们怎么厉害，对于奉承和谎言的抵抗力，目前完全处于负数阶段。所以……

"老板你这都是些什么啊？"

"哑哑，让我们先看看这些宝珠吧！"

- 抗火珠，火系抵抗力提升3%；
- 御寒珠，冰系抵抗力提升3%；
- 避雷珠，闪电系抵抗力提升3%；
- 镇神珠，神圣系抵抗力提升3%。

"它们的作用是增加你的元素抗性，使得野外的魔法生物很难伤害你们那娇贵的身体呢！"

"我必须要说的是，在阿米亚地区没什么使用魔法的怪物。"靠，这些该死的男孩开始碍事了。

"哟！你怎么能这样说呢？你是新来的吧？最新版里，阿米亚这边的那些小龙可是火焰伤害哦！还有不小心走到巨魔那边，没有抗火的话怎么办？就是带到以后，阿泽兰那边的火焰怪物也不少！这个抗火珠，MM你看看先！多衬你啊，大哥我会很便宜的卖你哟！"然而我做商人当然也不是头一天，男孩被说得略带羞愤的转身，我则对着犹豫不决的小MM下了杀手：

"这还只是初级的宝珠呢，我这还有更高

级的，它们的抵抗效果更好。不过得在你们70级的时候才能用上了，到时候你们再加点钱，大哥我一定给你们换！"更精致的火哺一杂出来，直接击中了爱美MM的痛处，那伸进口袋的手，已经完全说出了她们的意图，所以我立刻转而凑到那些被冷落的男孩身边：

"泡MM呢？这种东西怎么能少？"我掏出加50血的碧血石，故做轻松的抛上，接住，抛上，接住……眼看对方的眼神已经完全被吸引住，我接稳石头，爽快的说："怎样？便宜你，90W！"这是个至少便宜了10W，但是对方现在的等级完全不可能拿下的价格。

果然，他的神色黯淡下来，我则继续道："OK，看你是个用魔剑的战士吧？魔法值相信也不怎么够，你看看这些"我摊开所有类型的碧血石：

- 碧血石，生命力增加50；
- 碧血石，魔法值增加30；
- 碧血石，致命一击的概率增加3%。

"你先买另外两种用，以后可以加钱换加血的石头，或者是换更高级的石头。你应该听说过，更高级的石头，亡灵石。现在可是有市无价

的东西哟！"随着我将散发着神秘气息，震慑人心的亡灵石拿出，男孩也被击中，拼命的掏着口袋……

哑哑，恭喜我吧，开张大吉！

二，晌午之章

恩，早上的开市把整天的信心都吹了起来，我伸个懒腰，重新换上一批货物。现在，才是热门而利润丰厚的贵重装饰品交易时间。眼看着一群年轻美女慢慢靠近，我忙把戒指手镯交易招牌挂了出去：

- 海格力斯戒指，攻击力提升10；
- 雅典娜戒指，魔力最大值提升10%；
- 泰坦戒指，生命最大值提升10%；
- 盖娅戒指，生命、魔力恢复速度提升3%；
- 赫尔墨斯戒指，攻击速度提升10%；
- 维纳斯戒指，智慧提升+8。

几个美女在手上试了试，轻蔑的看着我："你就拿这等货色出来？"

"慢慢来，这不高级的还没拿出来嘛！"，我擦去头上的汗水，将手镯系列和吊坠系列也摆了出来，它们的作用和戒指是差不多的，但是效果上，吊坠系列是最好的，要求等级也就最高。

"这些饰品都是可以用龙追加属性的吧？"

"当然可以，不过我劝你这样做前，听听这个故事！"

曾经有一对很要好的少女，她们在一起练级，一起成长，一起恋爱，一起婚嫁。然而不同的老公造就了她们不同的人生。面对着以前女伴的手饰盒，她无限感叹：里面一个普通的"泰坦牌"手镯居然用龙追加了三次，闪耀着点点的光泽，她知道那意味着能将生命力最大值提升16%，于是她由衷的感叹"多好的手镯啊！"

当她那女伴答应借给她用的时候，她狂喜，她舞蹈，她跳跃于每个战场，如同一个小巧可爱的精灵，直到有一天，手镯居然被盗了。那一天，距离归还的日期还有6天。意味着——3个天

龙！她疯了一样的和老公天天挣钱，在第七天，她用一张几乎不能算手的手，将三个天龙放进一个"泰坦牌"手镯里，还给她的女伴。

多年以后的再次聚会，她才知道，她的女伴，在借她那个手镯的时候已经在用"泰坦牌"吊坠了，作为手镯的升级饰品，吊坠的效果是将生命力最大值提升15%，这和+3的手镯几乎是一样的！

"OK，我的女神们！现在你们知道这些东西的作用了吧！"面对着年轻而富有的美女，我一向乖巧老实！她们爱美而绝对不会满足于任何一个首饰，只要她们只照顾我的生意，那基本就可以让我满足了！眼看着她们又转向了项链区，我也马上凑过去将项链的招牌正了正：

- 银项链，随机增加某一种技能的技能熟练1点；
- 金项链，随机增加某一种技能的技能熟练1点；
- 钻石项链，随机增加某一种技能的技能熟练度10点。

"当然，这些都不是有特殊属性的高级任务物品，这些稀少的东西要在庸佣军营地那些人手里才能被挖掘出来！这都得怪我那该死的眼光短浅的哥哥！"

他是一个很不识时务的房地产商，不知道哪天吃多了，居然想在龙穴前盖一花园别墅，出租出去，让勇者们每天吃饭，睡觉，升级三点一线方便化。结果刚盖一半，聪明的龙就给发现了。这不，飞啊飞的龙，爬啊爬的龙，一起冲出来，要找他讨个说法。一来二去，开始发生武装冲突，他为了保证自己的人身安全和项目的成功，使用神秘力量的项链，募集庸佣军武装镇压。

组成队后的庸佣军，队长都可以到阿泽兰城门口接下这个任务，然后一群人跟着其他佣军，顺着小路狂奔后，便可达到另外一个陌生的小村庄，里面没有半个人，只有一个"房地产商"被一群龙围在中间群殴。队长带领队员杀进去，只要亲自宰个几只龙，便算完成任务，可以直接和"房地产商"要到报酬。不过，那家伙绝对是一奸商，什么属性的东西都给得出来，很可能给你一垃圾。

"所以，美女们就不要去脏手了，在小人我这便可卖到所有你喜欢的项链哟！部分极品项链还是被追加了龙上去的哟！什么！非要自己去做啊！OK，那我得提醒你，只有队长能拿到报酬的，而且，一个人只能拿到一个项链。哑哑，那就这样吧！"收下大批的钱，看着美女们消失在城门口，我拿出部分钱，走向拥挤的庸佣军营地，进货！

三，黄昏之章

夜色即将降临，我知道又差不多到了该找上朋友一起行动的时候了，我们每天晚上都去做血魔精的任务，这种高级消耗品的市场是很紧张的，每次行动一次都意味着一次收获，是的，这叫有市无货，绝对的暴利高价饰品市场。

"OK，我们还是把行动的盟标都戴上吧！"我们成立一个小战盟，而盟标也是做为一种饰品放置的，戴上不同的盟标，名字前面便会显示出不同的战盟名字。虽然我们这些朋友都是其他战盟的成员，但是每次做任务行动的时候，就会戴上我们自己的战盟标志。这样每个人名字前面都是统一的"Hunter_X_retnuH"，不仅战斗方便，而且交流也很方便。

就这样，一群臂膀上缠着"Hunter_X_retnuH"的人开始向血魔城腹地行进，战斗小组带着德鲁伊的动物宝宝一路杀将在前，自然德鲁伊，猎人和魔法精灵小心的跟在后面，不时的将周围试图靠近的余孽齐射掉。很快行动小组就到来到禁闭的大门前，所有人分散在门口两边，神情诡异而紧张。一个魔法精灵就在这样的注视下，小心的用钥匙开了门。

"GO，GO，GO！"，两边的战士一脚踢开门，带队杀入。一个照面下来，几个还没反应过来的怪物就见了上帝，其他的仓皇的做了微弱反击，在无数的刀枪雷电齐下射含恨而去。然后画面暗了下来，音乐急骤起来，一个象模象样的BOSS跳了出来。"小心它是魔法攻击无效的！"有人刚喊，两个敏战就各提着两把巨斧轮着就冲了上去，一个随军护士也跟了上去。其他就地蹲下，随着两个肌肉男的节奏，歌唱：

"We~~Will~~We~~Will~~Rock~~"

"We~~Will~~We~~Will~~Rock~~"

然后又是"GO，GO，GO！"，然后是BOSS，"小心它是物理攻击无效的！"，然后再换3个黑魔上，歌唱：

"We~~Will~~We~~Will~~Rock~~"

"We~~Will~~We~~Will~~Rock~~"

…………

最后的BOSS也倒在行动小组面前的时候，大家就笑了，拿起血魔精，血魔城响起了警报："警告，这不是演习！血魔城将在3分钟后毁灭重建，请逃离，请逃离"！"BIU"的一声，所有人消失在光影中。

戴着血魔精的时候，它能以火属性攻击辅助玩家，而且还有一个红色的小龙会在头部飞来飞去。这样的我出现在城里是很醒目的，所有等待的客户都挤了上来"搞到了，卖我一个呢！""什么呀，我先来的！"……这都是一群PK狂！血魔精之所以成为消耗品，就是因为它们在人死后也要跟着死一次生命，而这生命只能用龙才能加，而且得到它的任务是很难做的，也就无怪于它能有怎么好的市场了吧，按我的一般脾气，当然是选了个价格最高的卖了，"明日请早咯"！我的朋友们，还在酒吧等我呢。

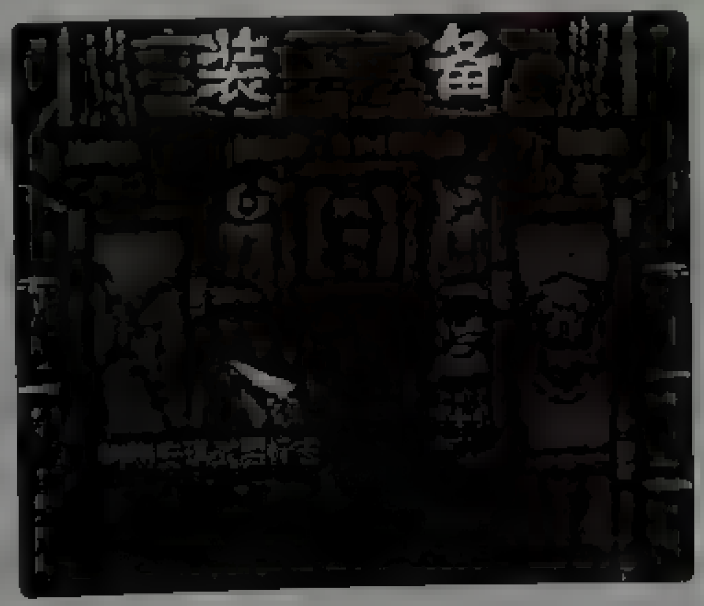
尾声：黎明之章

我做了一个梦，在王国战中，我已经达到了250的高阶，被授予了王国高阶骑士的称号，并得到了象征着"力量与光荣"王国斗篷。它可以给我加防御150，生命力上限200，以我雄厚的财力，用龙将它变成了+9的斗篷：加防御285，生命力上限380。紧紧的系在我胸前的饰品位置上，从此我的外号被定为"不死商人"。

而我们的"Hunter_X_retnuH"也正式加入王国战中，成为了一个以暗杀为赏金任务的战盟，每个年轻人都以能拿到"Hunter_X_retnuH"的国战盟成员标记为荣誉，那不仅意味着一个小小的饰品，更意味着，盟员之间能借它的力量互相传送，我们以后做任务就更方便了……

清晨的第一缕阳光撒了进来，我醒了，撑起身体，靠在枕头上。不一会我就笑了，我想起我应该做什么了："赚钱"！

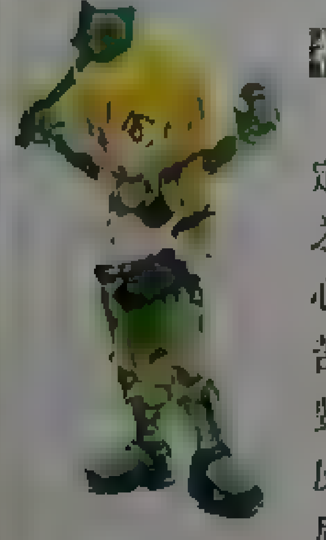
是的，我视钱如命，但是我笑得天真烂漫，我不是一个珠宝奸商！■



骑士 做个祈祷祭祀有多难

我不是从《骑士》公测第一天开始玩的，也没有坚持到最后再走，对于这个游戏来说，我只是一个过客，虽然没什么人认识我，但是身为正直服务器早期为数不多的人类复活祭祀之一，我也很想写写半个多月的练级感受，也希望能给决定走这条路的朋友们一些参考。

祈祷＝复活



首先要说的是，当你决定走主修祈祷的复活祭祀之路时，一定要做好充分的心理准备，要端正思想，吃苦受累都是次要的，关键是要有足够的耐心，还有，脸皮一定要厚，至于为什么，后面再讲。

这里要说的是端正思想，也就是认准了一条路走到黑，吃多少苦都不怕，咱为的是以后能过上幸福生活。想想复活祭祀日后的收入吧，70%复活5~10W/人，救上10个人就是50~100W，这些你刷多少怪才赚的出来?!而且，祈祷祭祀的好处远不止于此，国战的灵魂人物自不必说，单说吃BOSS，如果队伍里有个祈祷祭祀跟着，那就等于给大家吃了定心丸，安全啊！又能复活，又能给BOSS减攻减防，比带个医疗祭祀还安全！至少大家都会变的不怕死！不过这些都是后话了，在练级之初，如果你是个脆弱的人，或者耐力不足的话，建议你还是不要练祈祷的好！

这决不是夸大其辞，如果不是有着成为“救世主”的信念，说不准我一早就放弃了，去当个法师或加持祭祀什么的，不是比练祈祷容易的多！

而事实证明，我当初的选择没有错，祈祷祭祀的关键技能是复活，35级会复活之后，你的前途就会展露光明了！练祈祷就是为了出复活，祈祷＝复活！这就是一直支持我练下去的信念。

道路是曲折的

接下来说说脸皮厚和如何练级的问题，其实这是同一个问题。现在《骑士》里的祈祷祭祀越来越少，多半都是因为前期作用不明显，组队没人要，又不能单练，导致升级困难造成的。所以，我前面说大家要端正思想，而后面就要给出练级的要诀——厚脸皮！说得更明确些就是，厚着脸皮卡油去！

我本身是很要面子的人，从“小”就立志做个有用之人，不然也不会选择祭祀这么神圣的职业，更不会主修祈祷——完全是为了复活，与治疗和加持相比，感觉复活生命才是祭祀的最高境界——扯远了，其实当时选修技能时，我对祭祀这职业根本毫无了解，否则也断断不能选祈祷，给自己的骑士生涯徒增困难啊！

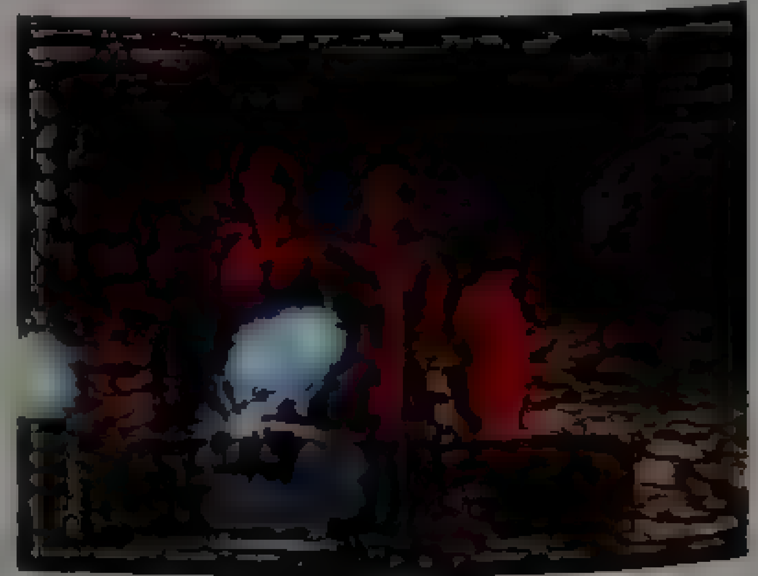
虽然我选主修祈祷时是雄心勃勃的——后来也确实被很多人唤做“真神、天使、上帝……”，但是，在最初的练级生涯里，我是万万没有想到，祈祷祭祀的地位会那么的渺小。

在30级之前，你要是说自己是祈祷祭祀，那基本上是找不到队组的，就算有人组你，也多半是带你去打嗜血狼人、夜袭者这样危险度不高的怪，而且队里至少要有上限或血祭祀陪同，不然只靠你一个加血，保准打不多久就会死人，过不多久就会散伙。这样的情况，我遇得多了，见怪不怪。以前看过很多人发帖说战士是“垃圾”职业云云，自己倒觉得不算什么，一个队里总要有个战士当肉垫吧，可是带个祈祷祭祀能干什么？——连加血都很废！所以，要练祈祷祭祀，第一要脸皮厚！想找队组的时候，千万不要张扬你是主修祈祷的事实，更不要有什么愧疚心理，组到队伍里就尽人事听天命好了，毕竟你只会加一点点的血，人家看不看的上你就是人家的事了，你只要少讲话多干事，无论经验多少，只需在一个队里挂多久就赖多久啦！沉默，是祈祷祭祀之学的功课。

祭祀这职业不象法师或浪人，有强大的远程攻击力，平时可以单练，祭祀是完全的辅助职业，攻击魔法弱得不能再弱了——这里要向制作公司强烈抗议，祭祀这个职业说真的平衡性太差了，根本就不能自立嘛！虽然祭祀的主要武器是攻击力还不错的锤子，但是就算再怎么加力量，也还是打不出理想的伤害来，杀杀骷髅还可以，打指挥官、巨魔什么的，就跟给人家挠痒痒一样，完全没法跟战士和浪刺相比。所以要练级，就必须跟别人组队。而祈祷祭祀前面说过了，30级前跟废物没什么区别，公认的最受欢迎的祭祀是主修圣洁的加持祭祀，基本上到哪里都有人供着，人比人真是气死人啊，所以对此你也不要有什么思想包袱，为了日后风光，现在就厚着脸皮到处卡油就是了。有时你加了一个队伍，会被问到上限多少？加血多少？这时要仔细观察，这个队伍还有没有空，是不是组了两个祭祀（包括你），如果只有你一个祭祀，你要及时通知队长“我没上限，我只负责加血”，这样队长也好再找个上限来确保安全。如果队伍里还有其他祭祀，你就可以放心大胆的卡油了，反正不管另一个是不是上限祭祀，你也不至于被人踢掉。如果是全队里只有你一个祭祀，那最好识相点，说明自自己的能力有限，主动退出吧……虽然咱脸皮不厚不行，但是就算不为别人的安全着想，你也要考虑自己的安全啊，本来练级就难，再死掉经验多不划算，而如果只有一个祭祀，很难保证不会全军覆没。

最简单的卡油方法，就是你自己来组织队伍，第一要加的当然是加持祭祀，现在加持祭祀满街都是，所以不用叫了，直接见一个加一个，没480也会有240的上限，加错了也没关系，你可以告诉你队里的法师说，我们还是去打夜袭吧……-_-! 若是有人问，队长你上限多少啊？心肠好你可以告诉他，0啊！心肠不好，不吭声就是了，反正你再加个有上限的祭祀进来，大家就都安啦！

这里顺带说说组队的技巧，很多人都觉得自己找不到好队组，很郁闷，其实以我的经验来看，没有绝对的好队和烂队之分，关键看这一队人在一起打的时间长短，其次是看队长的组织能力。说白了，大家在一起打的多了，自然默契起来，真正的烂队，是完全无视职业作用而胡乱组织，那样即使你们在一起打一天也不一定有很大收获，因为没有职业配合，练级的效率就不会高。一个好队的基本构成是：2祭祀（不用问，其中一个必定是加持，另一个就是你）、1冰法（如果是全部由法师组成的队，那么就必须要一冰法）、3-4个火法（可以有雷法，但是火法魔攻高是必组的）、1浪或1战（浪人引怪是非常方便的，战士最多就是顶怪，所以尽量组浪人）。组队时注意看穿戴，穿的好的法师多半级高攻击也厉害；如果组了很菜的法，又不会引怪，那你就要组个拿弓的浪人，拿小刀的就算了，因为你队里主力是法师，刀浪不会远远的引怪，有时还会引怪到法师射程之外，磨合起来太费事，还不如直接加个弓浪。我组队很少喊叫，基本上就是见到就组，人家愿意加的自然会加进来，然后组满就出发喽……很少讲太多废话（一讲话不就露馅啦！）。观察，也是一个祈祷祭祀必备的能力。



就这样一直卡油卡到35级，然后转去高级区练。在高级区，会复活70%经验的祭祀大有人在，所以你只有60%复活的小祭祀根本算不了什么，所以在这里还是要继续卡油！直到45级左右，才算真正出头。在35区可能组队会更尴尬，但是只要你懂得利用复活这项技能，就不怕没人带你。总之，练祈祷祭祀的人心理承受能力一定要强，而且要有耐心，否则会越练越郁闷的。我是经常被朋友指责为“卡油祭祀”而脸不红心不跳，照样还嘴说“以后给你复活要收你双份的价钱！”。而且，我虽然卡油，但是也绝不偷懒，特别是35级区里，全靠法师带着刷怪，那时候连480加血都不到，搞得同组的法师和上限祭祀很辛苦，稍有松懈就会死人…… =.= 而大家也完全是看在我会复活的份上，容忍了我。加之我很有自知之明，一般复活都不漫天要价，没钱给就不收了，看到有队缺人，就会要求人家带我，一般被我救过几次又没钱给的人，也都不好意思不带……所以，脸皮厚的我在35区也过得挺滋润——有钱赚又有人带着练级，HOHO！

前途是光明的

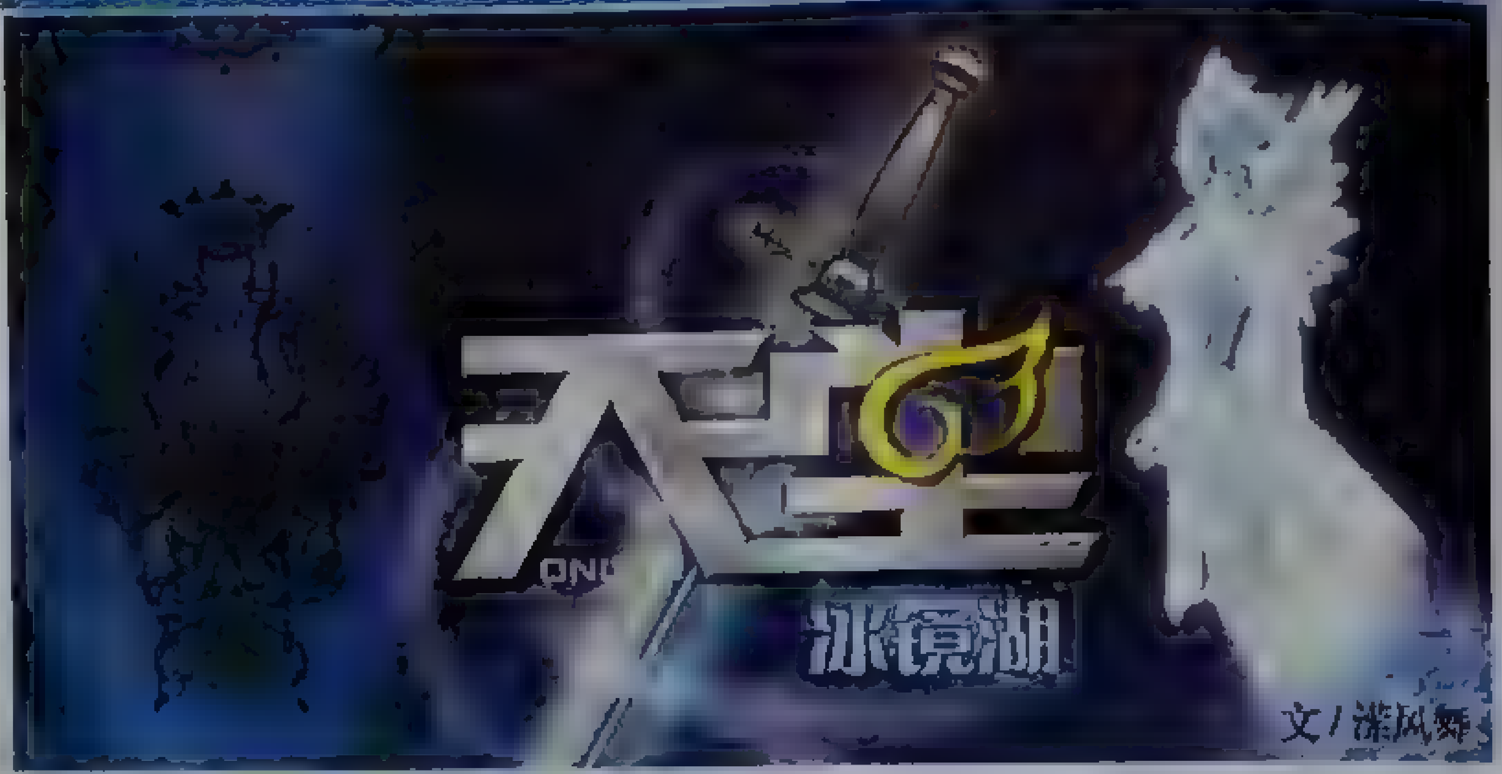
前面说的是练祈祷祭祀应具备的心理素质，下面要说说祈祷祭祀的技能加点，这个很重要，错一步对你的影响就很大，我曾在33级的时候加错过一点，结果没出复活，当时那一级升的很辛苦，从此再也不敢乱加。首先要明确主修祈祷，辅修最好是选医疗，因为加持魔法（圣洁）最好要练到60级，而辅修的一项，最多只能加40点，医疗到39就有加血960了，比较实用，所以辅修医疗最好！复活祭祀前30级在队伍里起不了多大作用，但是从35级开始，学会了240治疗加复活60%，地位就会有所改变了，至少一个队伍也不会反对有这样的祭祀跟着一起练。到54级，加血960复活80%，那时你就是万金油了，绝对受欢迎！

我分配技能点数的原则是：一、主辅交叉式；二、决不浪费点数；三、力争在最短的时间内学到更多的实用技能！例如，11级学了怨恨之击，12级就学恢复之风，15级会魔力消沉后全部加医疗，18级出120加血，30级学会睡神之翼，33级出了爱情的救赎，之后就转向医疗，35级会了恢复的祷文，治疗就有240了，36级学会吸魂之后，考虑此时继续加祈祷会比较浪费，因为技能等级不能高过自身等级，所以70%复活可以晚一点学，先出治疗480比较好，所以点就全加治疗。这样41级学会了480治疗，再继续加祈祷，44会70%复活，45就可以再学一个消磨，可以去打国战了！关于后面的睡神之魔，和荣光的祷文（960加血）应该先出哪一个，就看个人的喜好了。

另外关于祈祷祭祀升级分配属性点，个人感觉还是应该加智力和魔力，力量前面已经说了，加再多也打不过战士，而魔力因为决定着魔法攻击力，祈祷祭祀又刚好属于经常冲在前面放破坏法术的职业，所以个人感觉也许魔力加多了，破坏性法术的命中和威力都会有所增加呢？但具体的还没比较出来，因此只是猜测！

祈祷祭祀与加持祭祀和血祭祀最大的区别就在于，祈祷祭祀是越稀少越美丽！而且，除了复活之外，祈祷祭祀在吃BOSS和国战中的地位也是相当重要。主要原因就是那几个诅咒技能，相当有效。我一般把常用魔法分两栏放置，前面一页主要是治疗、变巨、睡神（组队打怪时经常用，所以放第一页了）、复活、传送以及蓝水，后面一页则全部是诅咒系的，怨恨之击（减防）、吸魂术（减魔）、减速折磨（打怪时经常给怪丢，发现效果不错，攻击频率有明显下降）、倒转生命（消上限，国战中最有用了）、大睡神（打BOSS或厉害的怪时经常用，虽然睡了被打还是会醒，但是让怪睡定之后配合法师的一阵乱轰，没等它再有什么行动就要咽气了，没大的用小睡神也行，配合打杀手2效果最好！）……总之，祈祷祭祀玩时间长了也会发现他的优势所在。大家不要因为前面吃了很多苦，练不下去就说XX职业是垃圾，其实《骑士》里的职业平衡，虽然不算绝对公平，但是也有其独到之处，也绝对没有什么真正的“垃圾”职业。俗话说干一行爱一行，我始终觉得祈祷祭祀是可敬可爱的，至少当我为朋友们复活的时候，他们由衷的感谢我，而当我与大家一起扫荡所有BOSS的时候，我也能体会到他们对我的信任，和交给我的责任，在《骑士》里，我无时无刻不深深的体会到祈祷祭祀的神圣！■

天堂:冰镜湖之妖精属性新谈



文/潇风舞

关于《天堂》里妖精该如何练，选择什么属性最好，一直以来都是在各大相关BBS上广为谈论的话题，好不容易最后定下了四种大家认为各有千秋的练法，分别是：敏妖，力妖，体妖和黄金妖精。顾名思义，敏妖、力妖和体妖就是把各自对应的敏捷、力量和体质加到18，而黄金妖则是敏14，力13，精15，这样加的好处是在后期能通过穿装备加魔法达到最合理的攻击和防御。在这里面，敏妖是纯正的弓系妖精，弓箭伤害修正高，命中强；而力妖则是用刀砍的，因为妖精本身挥刀速度就很快（骑士拿刀没妖精帅气也是很重要的原因），吃下绿水之后挥刀速度不弱于骑士，且有魔法配合，是最强的魔法剑士；体妖则是持续战斗力极强，带上足够的血瓶之后几乎可以无限作战而不用整备。黄金精灵则是比较平均，不过用弓还是好一点，但是由于黄金妖精跟其他三种妖精比起来没有什么突出的地方，所以后面的讨论就不把它囊括在内了。

《冰镜湖》改版后，妖精专用魔法分为共同魔法及属性魔法，属性魔法分别为：火系属性、水系属性、风系属性、土系属性。学习共同属性魔法并没有任何限制，但属性魔法则只能在30级之后选择一种属性系列来学习，而且选择其一后就不能再学习其他属性的魔法，不过可以找象牙塔里的NPC遗忘学过的魔法。

改版这么多天了，该体验的都体验到了，想必这些论坛上又该为练什么样的妖精吵翻天了。呵呵，那么下面就让小女子来说一下本人对《冰镜湖》版妖精属性的看法吧。

火系属性

名称	等级	消耗	持续时间	对象	效果
火焰武器	3	10/0	10分钟	角色本身	在持续时间内，增加施法对象的直接火属性攻击伤害
火属性防御	3	15/0	1小时	角色本身	在持续时间内，增加施法对象火属性抗性
召唤火元素	4	30/0	1小时	角色本身	召换一个可维持一小时的火元素
烈炎气息	4	30/0	30分钟	团队全体	在持续时间内，全组队员的增加直接攻击伤害
召唤强力火元素	5	50/0	1小时	角色本身	召换一个可维持一小时的强力火元素
烈炎武器	5	20/0	10分钟	角色本身	在持续时间内，赋予武器火属性增加乱数伤害

由图表里面可以看出，火属性魔法大多数是用来增加攻击力的，尤其是对直接伤害武器有着更多的加成。相信看到这里，各位都觉得力妖是最适合练火系魔法的妖精了吧？想想看，身穿加力套装力量就有20（18+2），加一个体魄魔法就又加5点力量，再加上力链的1点力量，就拥有高达26的力量，有多少怪能扛住你的攻击啊？而且加上变身卷的话，怪物围都围不住。就算是跟人PK，拿着+9的细剑，估计大多数跟你同级别的体骑都打不过你。不过改版后的力妖虽然增强了攻击，但是相应的防御也被削弱了。所以装备至少要有60以上的防御才算合格。不过要练出这么个力妖来可得花不少钱哦，+9的细剑还有一身过三的装备加起来的价格可不是普通人能承受的啊。而且力妖血少，又属于近身攻击，喝水狂多，建议新手不要尝试。不过48级以后的力妖简直是非常非常的舒服啊，而且出了体魄之后，绝对是单P的最强，而且力妖拿刀砍的样子实在是很帅啊！

那么其他类型的妖精如果学火属性魔法会怎么样呢？先看敏妖吧。敏妖的主武器是弓，属于远程攻击伤害，而火焰武器还有烈炎气息这两个火属性主要魔法都只对直接伤害有效。难道要敏妖也背把刀冲到前面去砍吗？5555，太没人性了吧？至于体妖呢，大部分的体妖都是把多出的那一点属性加到力上，这样可以多背一些水跟东西。但是大部分的体妖都是穿敏装拿弓射的，所以火属性魔法对她们来说没有太大的实用性，所以也不推荐啦。

地系属性

名称	等级	消耗	持续时间	对象	效果
大地防护	3	10/0	1小时	角色本身	持续时间内增加角色4点防御值
地属性防御	3	15/0	1小时	角色本身	在持续时间内，增加施法对象地属性抗性
地面障碍	3	20/0	3分钟	角色本身	在持续时间，减少对象攻击速度外的移动速度、消耗1个精灵玉
大地的祝福	4	30/0	15分钟	团队全体	在持续时间内，全组队员的增加防御
召唤地元素	4	30/0	1小时	角色本身	召换一个可维持一小时的地元素
大地屏障	4	30/0/2	1分钟	角色本身	被施法者1分钟之内无法攻击任何人，亦不会受到任何人的攻击。
召换强力地元素	5	50/0	1小时	角色本身	召换一个可维持一小时的强力地元素
钢铁防护	5	20/0	15分钟	角色本身	持续时间内增加角色8点防御值

对于地属性魔法来说，小女子倒觉得每种妖精学都可以，因为3级的大地防护就可以加4点防御了，而之前妖精的保护罩只能加1点防御。而且现在大家练级都是以1个小时为周期，防+4实在是很吸引人啊，要知道骑士喝一瓶勇水就要800块，时间还只有5分钟，何况到了能学钢铁防护了可以加8点防御时那就太美妙了，谁也不会觉得多几点防是什么不好的事吧？何况原来看着法师在城里500一个卖加速，现在妖精也可以卖防护了，至少能卖700，比勇水便宜100块还久那么多，市场肯定很吃香的。还有4级的大地屏障也是个很好的魔法，虽然不能攻击，但在危险的时候有1分钟无敌，就是够跑路了，没事的时候加上去顶顶BOSS也是不错的主意啊。建议有团队意识，喜欢帮助人的妖精练习地系魔法。

水系属性

名称	等级	消耗	持续时间	对象	效果
水属性防御	3	15/0	1小时	角色本身	在持续时间内，增加施法对象水属性抗性
生命之泉	4	50/0	瞬间	角色本身	完全回复本身的体力
召唤水元素	4	30/0	1小时	角色本身	召换一个可维持一小时的水元素
生命的祝福	5	20/0	瞬间	团队全体	修复全队员的相当程度的体力
召唤强力水元素	5	50/0	1小时	角色本身	召换一个可维持一小时的强力水元素
生命呼唤	5	120/3	瞬间	角色本身	将已死亡的对象复活，而体力完全恢复，但恢复后魔力会为0的状态

看到水属性这么多加血魔法，小女子终于明白了，水妖的前身一定是在大灾变前消失的牧师。想必练力妖的姐妹，还有"兄弟"们（寒！）一定非常乐意选择水属性吧。体妖可以说是目前最流行的妖精练法了，和其他精灵相比，到了48级，体妖可是多了100-150点的血啊！这在前期练级的时候使得体妖减少了被挂的几率，从而达到最高的练级速度。而学了水属性魔法的体妖，我想，只能用打不死的怪物来形容了吧。想一想，当你跟一个体妖PK时费劲心力，耗尽药水好不容易把她那长长的血条砍得见底了，这时候她一个生命之泉，一个活蹦乱跳生机勃勃的体妖美女又出现了，这种情况简直太恐怖了，打死我都不愿意跟这种体妖PK。不过攻击力弱是体妖最大的弱点，嘻嘻，我打不死你你也打不死我，没水喝了我跑还不行吗？

体妖要出头，至少要等到48级，最好是练到51级以上，戴艾盔敏链加上通畅然后拿把+9的敏弓，配上水系魔法绝对超强！不管是帮队友扛怪还是一个人吃BOSS，都是轻而易举，谁打得死这只近乎于无限复活的长血怪物啊。而且配上腕甲、精斗和精灵腿靴，回血速度之快简直让睡着的人都张大嘴，血多的优势让体妖洗魔变得非常简单。新人们如果想练成这种强势精灵可是要有足够的耐心和恒心哦。另提醒一点，体妖不光练级慢，吸宝也吸不到，想练的人要想清楚啦。

至于敏妖跟力妖，学水属性也没什么不好，不但可以保证自己单练时的安全，组队时也是特别受欢迎的。不过优势肯定就没有体妖那么明显啦。

风系属性

名称	等级	消耗	持续时间	对象	效果
风之神射	3	20/0	10分钟	角色本身	持续时间内角色的远程攻击命中率与伤害力增加
风属性防御	3	15/0	1小时	角色本身	在持续时间内，增加施法对象风属性抗性
风之疾走	3	15/0	30分钟	角色本身	在持续时间，增加攻击速度以及移[illegible]
召唤风元素	4	30/0	1小时	角色本身	召换一个可维持一小时的风元素
暴风之眼	4	30/0	10分钟	团队全体	增加全组队员命中率及伤害力
暴风神射	5	20/0	10分钟	角色本身	持续时间内角色的远程攻击命中率与伤害力增加
召唤强力风元素	5	50/0	1小时	角色本身	召换一个可维持一小时的强力风元素
暴风疾走	5	10/0	瞬间	角色本身	指定画面上的一个地点，瞬间移动到那里

请问您是敏妖吗？是啊？那就不要犹豫了吧！风属性魔法简直就是敏妖天生的技能，32级获得通畅，戴上艾盔有24点敏，连敏链都不用就能获得最高的弓伤害和最高的命中修正，配合上风属性魔法，这除了叫天作之合还能叫什么？《冰镜湖》改版后弓的杀伤力被大大的加强了，而随着高等级玩家的不断涌现，各种中级装备的价格也开始严重下滑，想要一把好弓还不容易？敏妖32级前就算拿把猎弓都可以随便摆平狼人，假如拿上+6米弓，加上风之神射，风之疾走，恐怕高级骷髅也不够打了。何况敏妖还有一个好处就是每4级可以加1点防御，32级不穿装备防御就能达到2了，加上装备以后过-50也是轻而易举的。攻高防高，敏妖绝对是新手的首选。

50级将是风系敏妖的巅峰，能修5级风魔法，瞬移奇快无比，暴风神射加上风之疾走配上体魄、相消、加速、高治等辅助魔法，拿把+9米弓，打宝打钱、PK守城谁与争锋？不过过了50级敏妖就不太好练了，血少力少，背不起水和箭，最多可以配一条狗狗帮忙背东西，不适合长时间的连续作战，虽然用弓吸宝吸力很高，不过也就只能吃吃飞龙，再厉害的就只好望而却步了。

力妖主要是近身攻击，所以风系最主要的魔法风神射就不适合了，虽然风之疾走能加攻击速度和移动速度，但是显然没有烈炎武器来得吸引人。体妖倒是蛮适合学风系魔法的，毕竟她也是以弓为主武器，不过想达到敏妖的这种强度那是万万不能了。

谈了这么多，妖精到底该怎么练各位心里该有些谱了吧。不过万事无绝对，随自己喜欢就好，干嘛非要做最厉害的呢？我的敏妖就学的水系魔法，可以帮人加血啊复活啊，能帮助很多人的，这就是我的快乐，玩游戏不就是为了寻找快乐吗？最后也祝各位在游戏中找到属于自己的快乐。■

征服 游戏的宿命

一、残剑

风起时，地上的沙粒开始卷动，扬起，在这样的天气，这样的地点，本不该有路人出现。

他，却出现在这里，在这样的风沙里艰难的前行，高竖的披风领遮住了一张疲倦的面容，一身淡青的铠甲，在漫天的风沙中失去往日的光泽，甲衣上一道道深邃的划痕似乎在告诉人们什么。

或许，曾有一场激烈的战斗，他是唯一的幸存者。

又或许，他刚从一个艰苦的对决上下来，显然，他没有失败。因为在这个世界，两人的对决绝不会有两人同时生还，江湖一向如此残酷，不是你死便是我亡，这是乱世人的宿命。

还有许多种可能，不过没有人知道真实的情况，大概也没人愿意知道，这样的情形在这座沙漠唯一的城镇里，经常发生，人们早习以为常。每天这城镇的东门都会有战士或道士装束的人进进出出。所以，当他从城镇的东门踏入长街大道时，并没有引起多少人的注意。大多数人只是抬头望向他这边后，又埋首自顾自忙着。只有几个端坐在广场中央的战士，对他盯视了许久，确切的讲，那几个人注视的是他手中的剑。

没错，那原是一把剑，只不过现在它的前端已经断去，看起来更像一样怪兵器，不过有眼力的人一下便可认得出，这是把名剑，断刃的残躯仍掩饰不住其固有的华气。

他默默的走过一段不长的路，脸容依然疲倦，眼神却似在搜寻着什么，扫视着城镇的周遭，当然，他应该也注意到了广场中的几个人，不过那只是瞬间的事，他的眼神并没有稍显停顿，一扫而过，仿佛他们不存在。

转过广场北边的街角，他便看见了那人，眼神停止了搜寻，向着那人的方向步去，脚下步伐依然没变，每步丈余，距离节奏控制的毫厘不差。

二、名匠

当他出现在街角时，我便注意到了他。不，也许职业的敏锐使我在低首的时候也能感受到，他手中那兵器的特异。

那是把名剑，肯定！十年的职业生涯不但使我学会了铁匠这门技艺，也让我从浮生的繁华里懂得看人，那毫厘不差的步伐便能为我们提供详细的信息，《征服》里如要排江湖高手榜，此人不下前3名。看得出，他是来找我的，因为那断刃的剑。我抬头注视着他，迎着他那黄昏中宽厚的身影。

"纯钧剑！"浑厚的中音，带着些沙哑，那人走到我面前，举起了手中的兵器，把断刃的一端递向我。

"纯钧，春秋时铸剑大师欧冶子所铸。有诗赞曰：扬其华，淬如芙蓉始出；观其钣，烂如列星之行；观其光，浑浑如水之溢于塘；观其断，岩岩如琐石；观其才，涣涣如冰释……"我默念古人对此剑所作诗词，接过断剑。

入手沉而有力，挥之却轻盈迅捷，是当刺客的最好兵器。纯钧由精钢所淬，质硬如磐石，非一般兵刃可伤，看其断刃处齐整划一，想来断此剑人手中也必是一利器，而且对方显然也非弱者。

"你这是一把上品的纯钧剑，非店内可以买到，恐怕难以修复到原先程度。"我带着半询问的声音向他说道。

他眼里流露出惋惜的神色，无语。一阵长久的沉默，我耐心的等待，这非我力所能及的事，上品的剑多从险地绝境中寻得，常人见之便难，只有有缘人才有幸一睹。

对方沉思良久，摩挲着剑刃，眼光变得柔和，也许此剑于他有着非同一般的意义。

"好！"

"好！800金，先付帐。"我是生意人，一向按规矩办事，即使对方是不世的高手，此剑是旷古的名剑，也不例外。

三、刺客

我第一眼看到他，便知他是我所要找的人。公孙冶的大名，在《征服》的江湖上无人不知，无人不晓，第一名匠的称号远扬塞外。

不过，可惜，他也无能为力，我心里不禁叹息，原先，我还抱着一丝希望，才会不远万里找来此地。

摩挲着手中的残剑，心中慨然。他说的不错，这是一把上品的纯钧剑，不是店中可买到的。

望剑的双眼变得迷茫，记起了许久前的事……

夜晚的风还是如此冰冷刺骨，站在沙城的城头，眺望着黑暗中的远方，寒风掀起了背上的披风，呼呼作响。刺客这一职业并不好做，决胜往往只在那瞬间，所以，一个好的刺客需要一把好剑。

追杀一人，从平原到沙漠，那人冲进了怪群，企图借怪物的阻隔逃逸。不能给敌人喘息的机会，这是当刺客的第一守则。

我紧蹑其后，一路冲杀过去，只留下身后沙地上的数具尸首，陆陆续续的化成了一阵黑烟，袅袅袅袅的升起，在半空中凝成一粒碧色的光球，流星般撞进我的身体，化成了积蓄的力量，无论走到哪，每一粒鬼斧王的灵魂球便会划空相随而来。四周爆下的金银散落四野，一闪一闪的光。

死了，那人。魂悠悠的飘向空中，临死前，他说了一句话："为何？"

手中的纯钧与对方的天罡刀双双断刃。终于，在追杀完第30个人后，纯钧也不堪重负。

我不接低于10万的买卖，不杀新手，这是原则。所以，那30个人手中的兵器都非凡兵。龙胆亮银枪、天刑斧、黄金匕……我为雇主带回了作为见证的兵器，即使在这乱世，兵器之于侠士本身，就如生命：剑在人在，剑亡人亡！

四、宿命

时光流逝……

他又来了，还是那把剑——纯钧，断得依旧是那道口，或许是他刻意所为，我知道，这对于高手来说不是难事。

他话不多，眼神总带着些阴郁。每次我坐下来拉动风箱时，他就站在旁边一动不动的沉思。红色的火焰在炉上跳动，呼呼的风响从火堆下传出，带动火苗窜高，又降低，淡蓝的纯钧在火中渐渐变红，握住剑柄的手总会让我找回似曾被遗忘的感觉。

我抬头看看不远的那人，曾经，我也如他般年轻气盛，酷眩的铠甲，执剑江湖。

那都是往事了，心中轻叹。举起手中铁锤重重砸下，

"当……"清脆的一声，像是惊醒了梦中的我，也像是惊醒了不远沉思的他。他抬起了头，目光向这望来，眼中带着一丝混浊。

唉！这乱世。我不能说什么，也知道说了也没用，我只是一个铁匠而已。

烙红的剑伸进冰冷的水中，"嘶……"的一声，一阵白烟升起，飘向这飞沙的天。

那人轻轻的接过剑，摩挲着断刃处，衔接处可说是天衣无缝，不过色泽上却明显的不同。

"谢了！"那人临走时总不忘道谢。

我颔首点头，看着他的身影消失在漫天的飞沙中，身上的铠甲在风中折射着淡淡的光，夕阳把他的身影拉得老长，老长……

再见已是3个月后，不过，见着的却是那把剑，人脸却是陌生的。

一个中级的道士，拿着断刃的剑来，我一眼便认出了那把剑，那剑曾在我手中修复过三次，淡蓝的剑身，入手的沉重感，挥舞起的轻盈，这一切的感觉都是如此的清晰。

道士不是来修剑的，实际上，他根本就用不上这剑。

"这剑值多少钱？"

"2000两。"

"不能再多些么？"道士也许正缺钱花，钱这东西，诱惑了多少乱世江湖中人。

"就值这些。"

道士没再讲价，把剑扔给了我，换了一袋沉甸甸的金子，在他转身想要离去的时候，我叫住了他。

"这剑，你的吗？"

"不是，捡来的。"

"那剑的主人？你可认识？"我的脑海里浮现起青年战士的那疲惫的脸。

"死了。"道士漫不经心的说。

"死了？"我脸容不变，只是心中仿佛有什么掠过。

"对。我看到他时，他正被'万魔殿'的四天王追杀。"道士的口气很无谓的样子，仿佛那只是一个寻常的仇杀而已，确实，在别人的眼里，每日在江湖上都有着这样的仇杀场面，见怪不怪。

"哦。多谢这位道兄"我向道士恭手一揖。

"真是不自量力，连《征服》10大帮派里的'万魔殿'都敢动。"道士喃喃的说，转身向城外走去，走到一半时又转过身来，

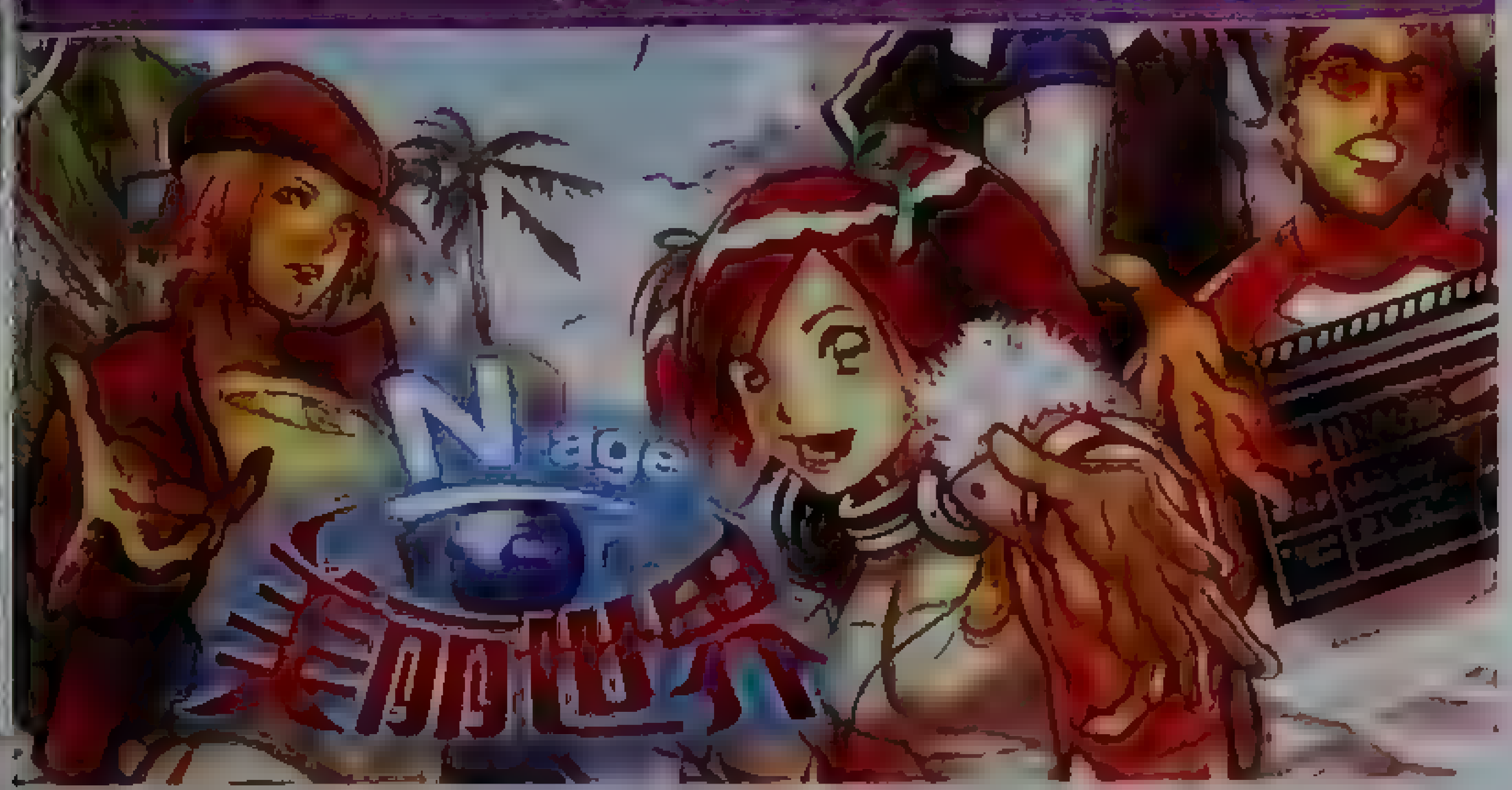
"听说是前一阵子他干掉了'万魔殿'帮主的心腹：人间道。所以……"

我向他微微一笑，转身回到铁匠屋边，身后的道士好像还在咕哝着什么，说什么已经听不清，也已不重要。

我高高举起了手中的铁锤，重重的砸下，"当……"一声脆响，飘向深邃的黄昏。

这乱世……■

N-AGE 物语之少年激斗篇



自由之都……的确很自由。我不记得我是什么时候开始在自由之都的街头徘徊了，但我始终记得我第一次被凯子利狠狠殴到鼻青脸肿的那种疼痛，很真切的疼。我躺在自由之都那条平坦的柏油马路上，冰冷的，带有土腥气的大地是我唯一的依靠。不断有人在我身边经过，始终没有一个人停下来看我一眼。

我想，这个时候的我，大概跟街头的死狗并没有多大区别。

天空不知道什么时候开始下起雨来，一点，两点，逐渐大了，黄豆粒般的雨点狠狠砸在我身上。我的脸已经麻木了，嘴角原本干涸的血渍被雨水洗刷掉，渗进嘴里，苦腥苦腥的。

一个轻快的脚步走到我身边，停了下来，我那被人打歪的脖子僵硬到无法偏过去看，我只能感觉到，那个人轻轻的在我身边蹲下来。一件柔软的东西披在了我的身上，从我肩膀上垂下来一只袖子，落到我的视野里，我知道这是件崭新的学生装。

一个干涩的声音，"为什么，为什么男人都要去打架，为什么……"

是个女孩子的声音，虽然嘶哑，但是依然有种说不出的悦耳。可惜，她没有再多说一句，我能听到她小跑着离开的脚步声，溅起的水珠打打在我的脸上，冰凉……

我就这么躺了三天。

三天后，我摇摇晃晃着站起来，在街角拣到几包别人丢弃的焙果，狼吞虎咽的吃了下去。很干，很硬，但是我的胃能容纳任何食物。

然后我就去找凯子利。

他的拳头依然那么凶，但是我已经习惯了这种殴打，我的拳头，并不比他软。当凯子利被我打成一摊烂泥高瘫倒在我脚下时，我拾起他掉出来的几张钞票，把那件学生装穿在身上。

我终于打倒了我第一个对手。

"你给我过来！小子！"

"连我光头的小弟也敢动，你是不是不想在这条街混了?!"

"听说你挺有种的啊，干掉不少角头了，过来一下！"

街头的风，还是那么凛冽。不过今次象一条死狗一样倒在街角的不是我，而是那些街头太保。不知道什么时候，"学生装的狼"这个古怪的名字变成了我的外号。在商店打工的小妹一脸迷茫的看着我，说："你真的杀过1000个人？为什么你的眼睛象狼一样冷？"

终于有一天，被我殴成猪头的金刚芭比请她大姐来找场子。

"哈哈，我叫娜娜，"这个身材高挑的女人一脸的不屑，"不过所有西街的人都叫我娜娜女王。"

"……"我无语。

她使劲翻了翻嘴里的香口胶，吐了一口唾沫，说："听说你很拽嘛，连我姐妹金刚也敢打。"

我默默的晃了晃拳头，示意她可以开始了。

她被我激怒了，狠狠的将香口胶吐在地上，翻了翻白眼，[illegible]的打着我的[illegible]。

很久以前就听说过娜娜女王的名字了，也听说过她那[illegible]的攻击方式。据说在那条青龙街上，[illegible]被打下鞭痕的伤痕累累的人，已经比自由之都的电线杆还要多了。

[illegible]落在我的[illegible]上，然后我听到清脆的"啪！"的一声。娜娜女王得意的望着我，手中的鞭子象进攻前的毒蛇一样盘绕着。果然没有错，传说中娜娜女王的鞭子快到比声音还快，果然[illegible]也没有错……

"大姐！加油啊！打死这个不知道天高地厚的毛头小子！"

"大姐！兄弟们在这里啊！狠狠的抽！他根本不是您的对手……"

我摸了摸脸上渗出来的血，咸的。

一道黑影无声无息的接近我，我不假思索的伸手抓住它。然后听见一声闷闷的皮鞭声，再看时，那条鞭梢正握在我手中，再就是娜娜女王一脸不置信的表情望着我，还有围在一旁的小流氓们哑在喉咙里的喝彩声。

机不可失。我一个踏步挤到娜娜女王的面前，空着的左手狠狠的一拳轰在她的小腹上。她的脸上流露出复杂的表情，有不置信的迷惑，有痛苦的扭曲，还有认命的沮丧……

她倒了下去，象以往无数个倒在她脚下的败北者一样，倒在我的脚下。死一般的寂静。

"老大！好棒！"

良久，突然震天价的爆出一声吼，接着呆了的人群如梦初醒，嘈杂的喝彩："老大好样的！这死女人哪里是老大的对手！"

"漂亮！老大就是老大！一出手我就知道那三八死定了……"

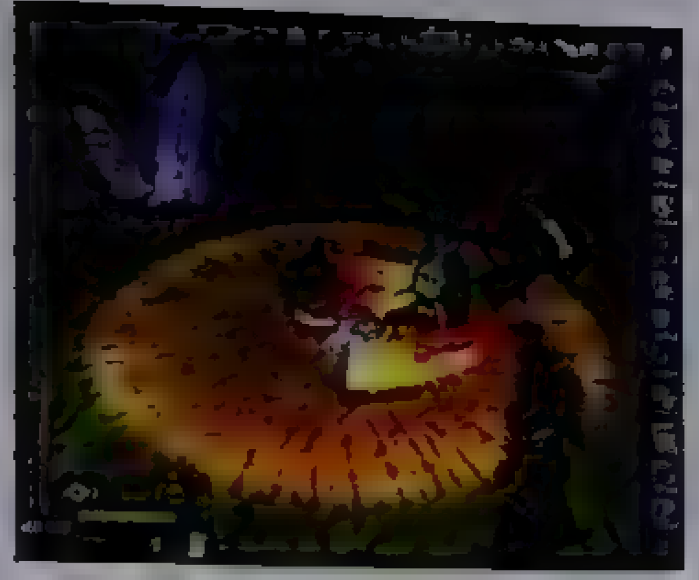
……

某年某月某日，我成了自由之都西街的盟主。

以后的日子变得乏味了。已经不再需要刀头舔血，靠拳头打天下的我，整天被一群手下拥簇着，在自由之都招摇过市。

"老大！这是最新款的皮装，您试试？"总是有人这么谄媚的说，看着手上的血染拳套，我总是无语的摇着头。

那件学生装，已经在一次次的街头械斗中，千疮百孔。但是，很奇怪的，流行就是这么创造的，当你始终穿着这一件破烂不堪的学生装，却会有人开始跟风。不久以后的自由之都，开始流行穿开了无数个孔的学生装了。



这是一个很平常的日子。自由之都西区是我们联盟的地盘，而东区是另外一帮联盟的势力范围。还是在娜娜女王的时代，东区和西区就是水火不容的两派，不过由于两边的实力势均力敌，所以一直没有那一方敢主动挑头出来挑衅。也正因为如此，所以有时我也能去东区商店看看新到的货物。也就是这一天，我再度遇到了那个让我刻骨铭心，无法忘怀的声音。

"放手！这是我的！"那种带有一丝嘶哑，略带些干涩的声音，第一时间进入了我的耳朵。我如同被火炙了一般，猛的跳了起来。

是她！是那个当日用这件学生装替我挡雨的女孩！

我用最快的速度奔了过去，一个穿红色紧身服的女孩出现在我眼前。满脸怒气的她，正跟一个满脸横肉的光头佬争夺一个紫色包包。

"放手！你这个流氓！竟然抢我的包！"她恼怒的叫着。

光头佬无耻的笑着，还借机去摸她的脸……

下一时间，光头佬被我一拳轰飞，惨嚎着倒在街角的垃圾桶旁。女孩惊疑的望着我，眼里有猜疑，惧怕。

我默默的把身上那件学生装脱下，轻轻放在她手中。

她呆呆的看着，突然象想起了什么，眼睛里露出不置信的神色，"这是……你怎么有这个?!"

我摇摇头，牵着她的手，说："跟我走吧。"

我带着她到了我们联盟总堂，无数兄弟望着她一脸的敬意。

我带着她乘坐我那辆拉风的哈雷1500C，在海边的高速公路急速狂飙。

我带着她到海滩上最高的沙丘处，一起构筑一座最高的沙丘堡垒。

夕阳下的她，如同她的声音一样美。

这天，我照例带着她准备去海边看落日最后的晚霞，一个警察走了过来。说实话，我们都尽量不惹到警察，毕竟我们在这个城市里生存，法律总有那么或多或少的一丝威胁力。

"那边那个不良少女，过来！"这家伙趾高气扬的对我勾勾手。我白了他一眼。

"临检，查证！"他利落的搜索着我的工会执照，挑不出什么刺后，又转头对着她说："工会执照，拿出来！"

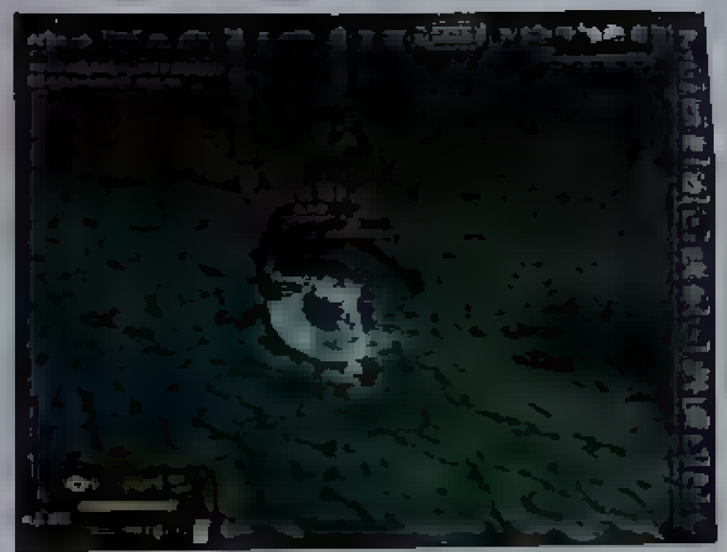
她脸上露出一丝恐慌，手足无措。我心里暗暗叫苦，不会吧，难道她真没有工会执照。按照法律，没有执照驾车会被判入狱三个月。这个警察一脸的得意，步步向她逼近。她的脸上，一脸的无助与惊惶。没办法了……

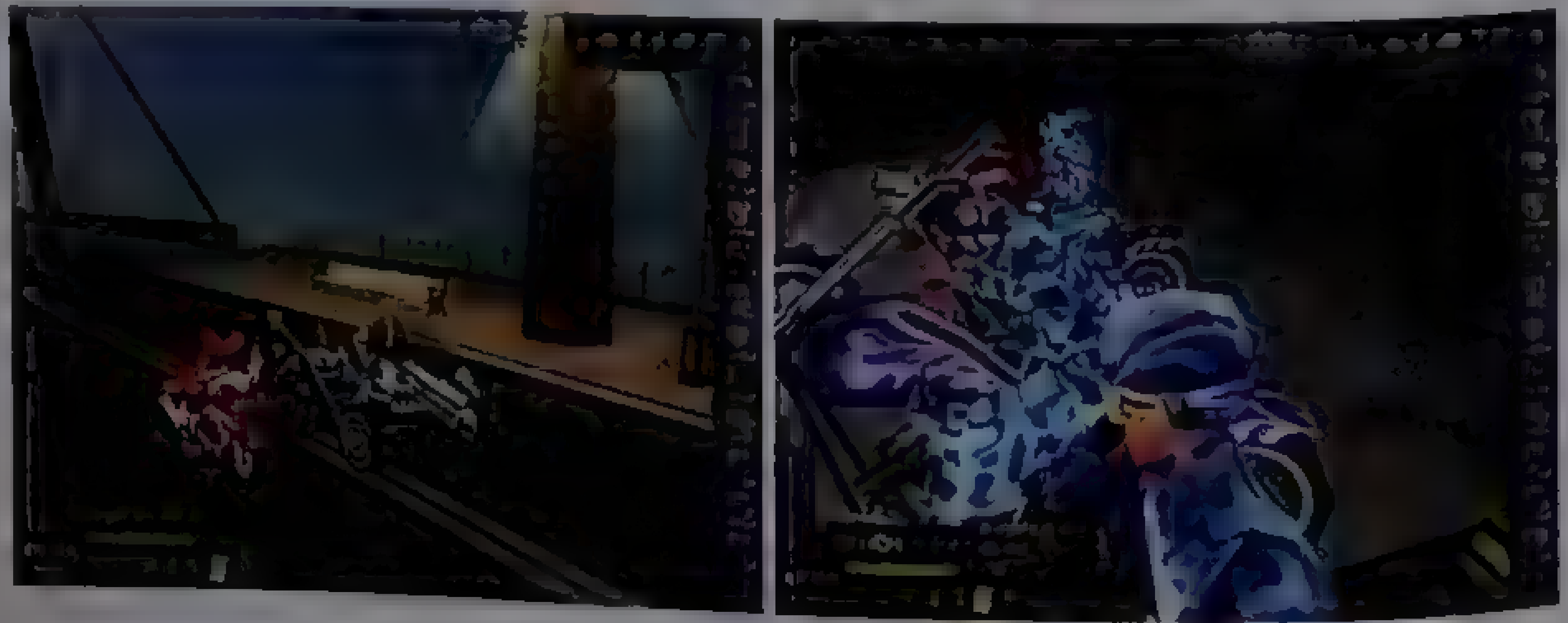
我将车尾一别，将那个胖警察撞下公路，迅速发动机车，逃离现场。

风，尖锐的呼啸着。她，环绕着我的腰。不知道什么时候，她的脸靠在了我的背上……

这个时候，警笛声传了过来，越来越近。

望着她驾车离去的身影，我笑笑。袭击警察，最多判一个月，无所谓，反正我前科如云。我举起双手，向警车迎过去。心里却很奇怪的浮现出我命令她驾车离开时候她含泪回头的样子。





"老大，东区联盟向我们宣战了。"来探监的兄弟惊慌的告诉我。我抬头望着监狱灰暗的天花板，幻想着她的容颜。

时间慢慢在流逝着。

"老大，我们地盘已经差不多被东区占光了！"

"老大！我们只有联盟总部最后一块栖息地了！兄弟们都快散光了！"

"老大！……"

我很奇怪，她为什么还没有来看我。

"吱——呀！"铁门被重重的推开了。

我别过头去，不想再听那些报告联盟败退的报告。

一个软软的身子靠在我背后。

"是我……"是她的声音！

我狂喜的回过头去，想看看那张我已经多日未看的脸。

她谨慎的退了开去，隐藏在阴暗的角落里。

"不要！……"她的声音，包含着无限的凄苦。"对不起……"

????

"一切一切，都是骗局……"她话语凝咽，"我根本不是什么没有工会执照的女孩，我是东区联盟大哥的女朋友……"

我刹那间感觉到天旋地转。

"还记得我送你的那件学生装吗？那其实是我和他吵架要分手时，扔掉的他的衣服，第二天他又回去找我，于是我还是回到他的身边……"

"你们的地盘已经没有，最后的联盟部屋今天下午就要被我们吞并了，战书已经下了，你已经没有办法重新站起来了，抱歉，我只能抱歉……"她继续说，"答应我，离开自由之都吧，去波本市，或者别的什么地方，你这么强，一定可以出人头地的。"

骗局……全都是骗局！

我摇晃着，看着她。

她摇着头，后退着。

"这么说，你从来没有喜欢过我？"我的声音苦涩而干哑。

"抱歉，我……你是一个好人，可是……"

我背转头去，一字一句的说："滚出去，我不对女人出手的。"

她惶恐着向门口退去。

"喀啦！"门突然开了。

一个警卫走了进来，"那个，不良少年，你可以走了，你获释了。"

"什么！"她尖叫道："他不是还要一个星期才放出来吗?!"

"本月殴斗的案子太多，监狱单位不够，所以全部提前一周释放！"那警察不耐烦的说，"还不快走！还想靠政府养活你们白吃白住吗？"

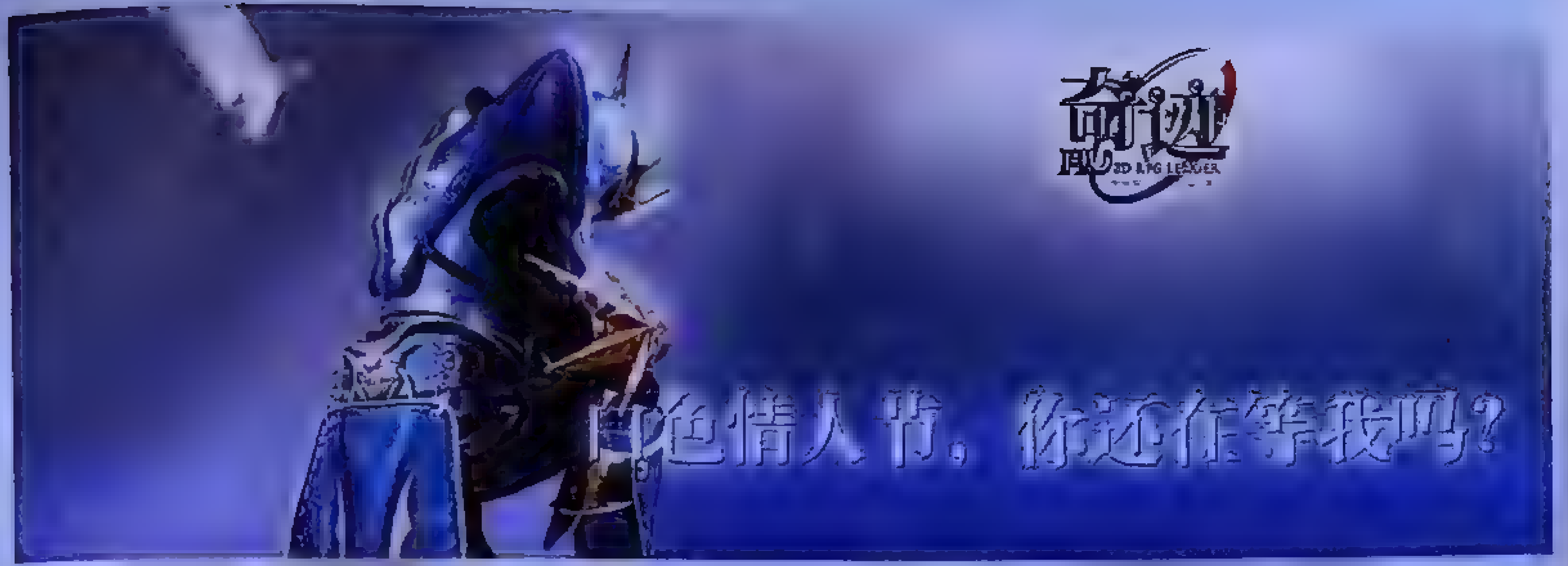
我阴冷的笑着，慢慢向门边走过去。

"你慢慢看吧，我不对女人出手，并不代表我会对男人手软……"经过她身边的时候，我一字一句的说。

风，依旧在冷冷的吹。

我看着自己手上的滴血拳套，再望着身后人数不多，但个个精神抖擞的兄弟，嘴角微微泛起一股咸味，那种第一次面对凯子利的感觉再次浮现我的心头。

"上吧兄弟们，联盟战开始了。"我静静的说，"怎么失去的，我们怎么夺回来。"抬手开门。门外，是叫嚣的人群。■



白色情人节，你还在等我吗？

那天领导找我，先用暧昧的眼光瞧了我半个小时，然后语重心长的对我说：

"小独啊，明儿就是3月14了，白色情人节。这个……你是不是就发挥一下风格啊？加个班，照顾一下幽灵、骷髅这帮老同志，都是为MU奉献过的人嘛，这个节怎么也得让他们陪陪老婆。"

"可是BOSS，2月14情人节你就没让我过啊！"

"嗯？是，但这个……我怎么没有印象啊！不可能吧。我记得2月14都放你们这帮年轻人的假了。"

"是这样。"我说，"那天我下班之前接了个电话，走的有点晚。让您揪住了。您说白色情人节这天一定补给我。"

"是么？哎呀。真没印象。人老了人老了。"戈登说，"年纪大了记性就是不好。算了，这次就放你的假了。"

"谢谢老板！"

"且慢……！"

"？？"

"你刚才说那天你下班之前接了个电话？公费的吧……"

"……"

"用公家钱给你谈情说爱？"戈登牛气冲天的冷笑，"你的假期没了！"

"老板……"我哭道，"您要不给我这个假期，明年春暖花开时我就不能领着小小独同志向您报道了。到时候地下城一层的平衡性给破坏了，您老人家可不要怪我。"

"这么严重么？"戈登挠挠头，"这可不行，我总不能让明年的地下城变成公园……好，我就法外施恩给你半天假，怎么样？"

我顿时在阴霾中找到一丝曙光。

"中午12点我就下班！"

"好，就中午12点！"

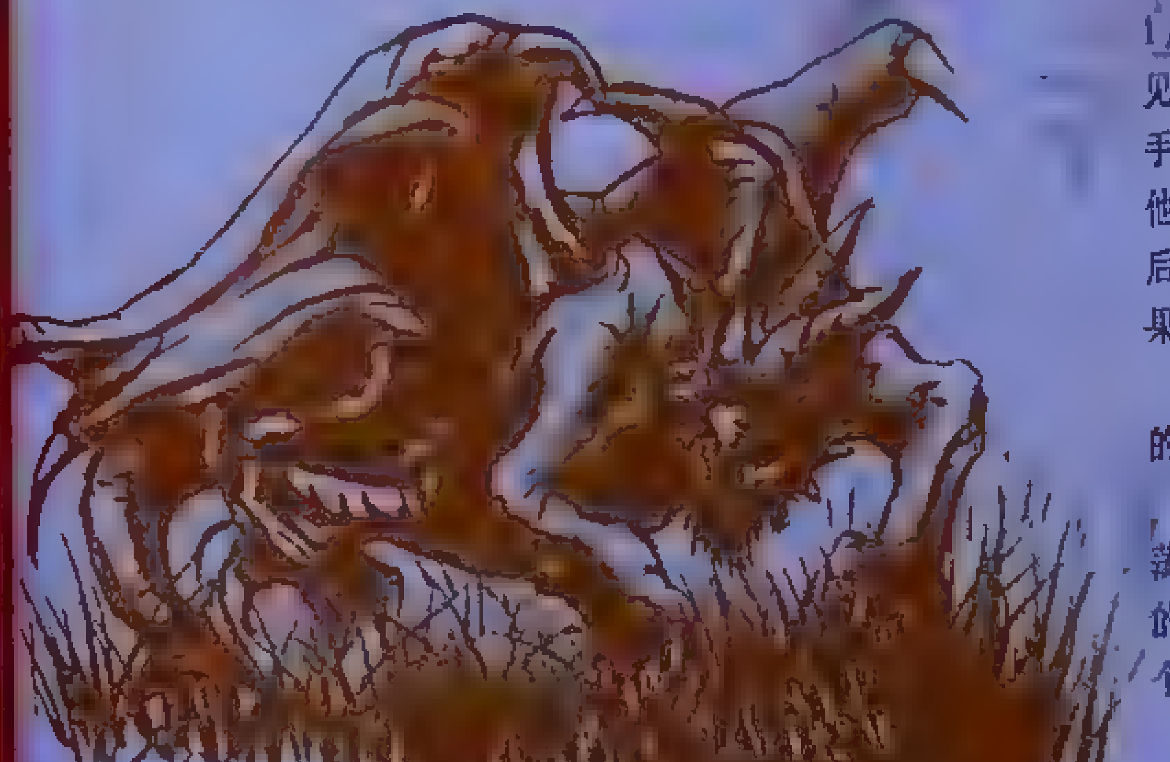
戈登回过头，面无表情地向第3层缓缓走去。在逐渐阴暗的光线下他本来雄壮的背影显得佝偻而沧桑，一种凄凉的感觉蓦然袭上我的心头。有一个消息我一直不忍心告诉他。明年春天，地下城将不会再出现在MU里。理由很简单，作为一个行政机构，它被精简了！

一个行将被精简的机构，还有什么游戏平衡性可言呢？

这些事，老戈登不知道。或者他心里明戏却一直顽固的不说出来。在他日渐尘封的心里，地下城就是MU的最后一站。他要守好这里，一直到死。

可怜的老戈登，他也许永远不会见到失落之塔、亚特兰蒂斯跟死亡沙漠，那些更加美丽而充满诱惑的地方……

华灯初上。我踯躅在夜幕下阑珊的城市里，惘然若失。在这城市里，我并不是主人，甚至不是过客。我只是一个拥有这城市最表象记忆的低级人，一个民工一样的家伙。一个独眼巨人。



我的工作就是在地下城1层和2层入口来回巡逻，看见经过的剑士、魔法师、弓箭手什么的就冲过去检查一下他们的攻击力是否合格，然后用我们机械卧倒来证实结果。日复一日，年复一年。

直到……一种叫做爱情的东西来到我身边。

我就这样在大街上游荡，直到黎明将近，直到街边的路灯一盏盏熄灭。我找了个公用电话拨了个号码。

"喂？"

"喂。"我说，"是我，你好么？"

"我……？挺好的。"电话那端说，"最近有个帅哥经常来找我。"

"这样啊。"我的心里忽然掠过一丝微微的疼痛，"他好么？"

"不好。"电话那端停了一会，慢慢的说，"但他起码可以每天陪着我。"

"对不起，可是我真的很忙。但是……明天我就有假期了，整整半天啊！！"

"真的么？"电话那端很欣喜的样子，"那……你明天来看我好不好？"

"当然好。"我深情的说，"我这个假期就是完全属于你的。"

"太好了太好了。明天……我会给你一个惊喜！"

我缓缓挂断电话。在漫天鱼肚白的希望曙光中。假期，多么难得、神圣、遥不可及的东西，正在一步步的向我走近。她也在向我走近。我忽然想起我们独眼巨人界一位傲立群雄的情圣教育我们的话：女孩子，是要花时间陪DI。凭这句话，那位情圣最终赢得了一位美丽精灵的爱情。这让我们同属兄弟敬佩莫名。因为跟我们一样，他毕竟也只有一只眼睛。

向着正在到来的幸福，我默默的祈祷："假期，爱情，她……让这一切美好的东西快点到来吧！！！"

在这庄严的气氛里，3月14日，白色情人节，终于到来了！

上午很快就接近尾声。我收拾好行囊打算开溜。午班铃声一响，我第一个冲出人群绝尘而去。

迎面只见——刀光！那苍蓝的刀折叠飞舞，我在美丽的刀声里倒下！一个全副武装的剑士手舞双刀，绝尘而过。为什么会这样？我在倒下之前那一刹那想。

90秒钟以后，我在同样地点复活。耳边响起老戈登的声音："孩子，对不起。明天是3月

[illegible]

"……"

[illegible]

时间在一分一秒的过去。不可计数的剑士法师弓箭手纷纷蜂拥着从我们身体上踏过。时间在过去。我在地上心急如焚的躺着，计算着玫瑰、爱情和[illegible]飞逝

终于，在第139个组合[illegible]门时候，我们[illegible]跳，从死角[illegible]了下去

"他怎么了？好象[illegible]！"

"BUG吧？"[illegible]说，"[illegible]系统[illegible]，没关系。"

[illegible]帝国了士[illegible]

"哥们，怎么样啊？"

"好什啊！"

[illegible]老的叹息，老戈登从我们身后走了出来。

"你走吧！我准你的假！"

"可是……"

"上边出了事我担着。"老戈登说，"我老了，最多是早一年被解除职务。你们还年轻，有些事，不可以错过。"

这感情真挚深厚的话语顿时湿润了我的眼睛，尽管说这句话的只是一头牛而已。

"但……"戈登说，"有一个问题。系统现在不允许你走后门。"

"？？"

"也就是说，"老戈登说，"你只能沿路逆行，穿过骷髅兵跟毒虫区走前门出去。"

我的心顿时凉了下来，但我说："好，我冲。"

然后，我扭过头，向着潮水般涌来的剑士法师们走过去……

在剑光跟火石中，我匍匐着碰擦土地，我的鲜血流淌在沟壑纵横的大地上，我的十指抓在泥土。我被杀死了！

下午2点35分，在死亡了数十次之后，我再一次从地上爬起来，拍拍血肉模糊的身体向正门冲过去。

[illegible]

我走在[illegible]下。

如果……如果[illegible]这时[illegible]的[illegible]，是否不会[illegible]？

[illegible]！

就在我们穿过[illegible]路，离[illegible]门只有一步之遥的时候，地下城[illegible]层的所有玩家[illegible]，从我们身后[illegible]来，负责守卫任务的幽灵们[illegible]不了他们前面的气焰。同时在千里传音的召唤下，勇者大忌战[illegible]了红名魔下之外的所有玩家停止了交易抄起家伙奔着地下城入口滴卷而来

真正的战争开始了。

面对排山倒海的刀光剑影，飞箭踏石，击发火球，整个屏幕上都是玩家们[illegible]守护的绿色光环，我的兄弟死伤惨重，却仍然奋力环卫着我向[illegible]移动。成排的剑士在他们的血肉上倒下。就在这时候，一道光线从地面上升腾起来，起初是淡淡的白色，最后却是沛不可挡的，淡蓝色的铺天盖地

极光！传说中的极光！

跟我们对阵的魔法师里，居然有人会极光！

这已经不是同等级之间的较量了，这是屠杀！

"回去吧"我大声喊，"不能再送命了！！！"

没有一个独眼巨人响应，他们只是执着的近乎顽固的，冲锋，拼杀。一个兄弟倒在我的脚边，我低下身子流着泪看着他。那家伙勉强笑笑，对我说："伙计，别哭，记着，其实幸福离你挺近的。"然后，他闭上眼，死了。

就在这个时候，我听见一个苍老的声音说"冲过去！"

我奋力的向前跑去。周围的玩家都被巨人兄弟们拼命拖住，我向前冲去，冲去，看见那个会极光的法师，他就那样闲适的背着手，全身散发着银色如月晖的光华，不屑的看着我。

五步。

四步

三步。

两步。

一步！

那魔法师的眼眸忽然收缩，双手迅如电闪的挥了起来。

[illegible]苍老的[illegible]我知[illegible]

在[illegible]，我听见老戈[illegible]："[illegible]我不欠你了！"

[illegible]14日16点53分！

我[illegible]充满阳光的大地上。空气[illegible]四周的一切都在向我传递着[illegible]的气息。毕竟，假期开始了。

我的爱人，你在哪里？

我捧着匆匆买就的玫瑰兴冲冲的直奔我们约会的老地方，海边那一片金黄的沙滩，直到岸边，我楞住了。她跟一个很帅的人神情亲密的携手站在海边岩石上，居高临下的，冷漠的看着我。

我一垂手，手里的鲜花掉进水里。海浪拍打，玫瑰寸寸粉碎，鲜红的花瓣纷落在碧蓝的海水里，慢慢沉没。

这一瞬间，我的爱情，我梦想中曾经拥有的幸福，一起沉没了。

"白色情人节……他就是你要给我看的东西，是不是。"我淡淡的说，然后丝毫不顾身上的伤口还在流血，我低下头，不知道再说什么。

那一瞬间，我似乎梦醒一般又想起情圣那句话：女孩子，是要多花点时间来陪DI！

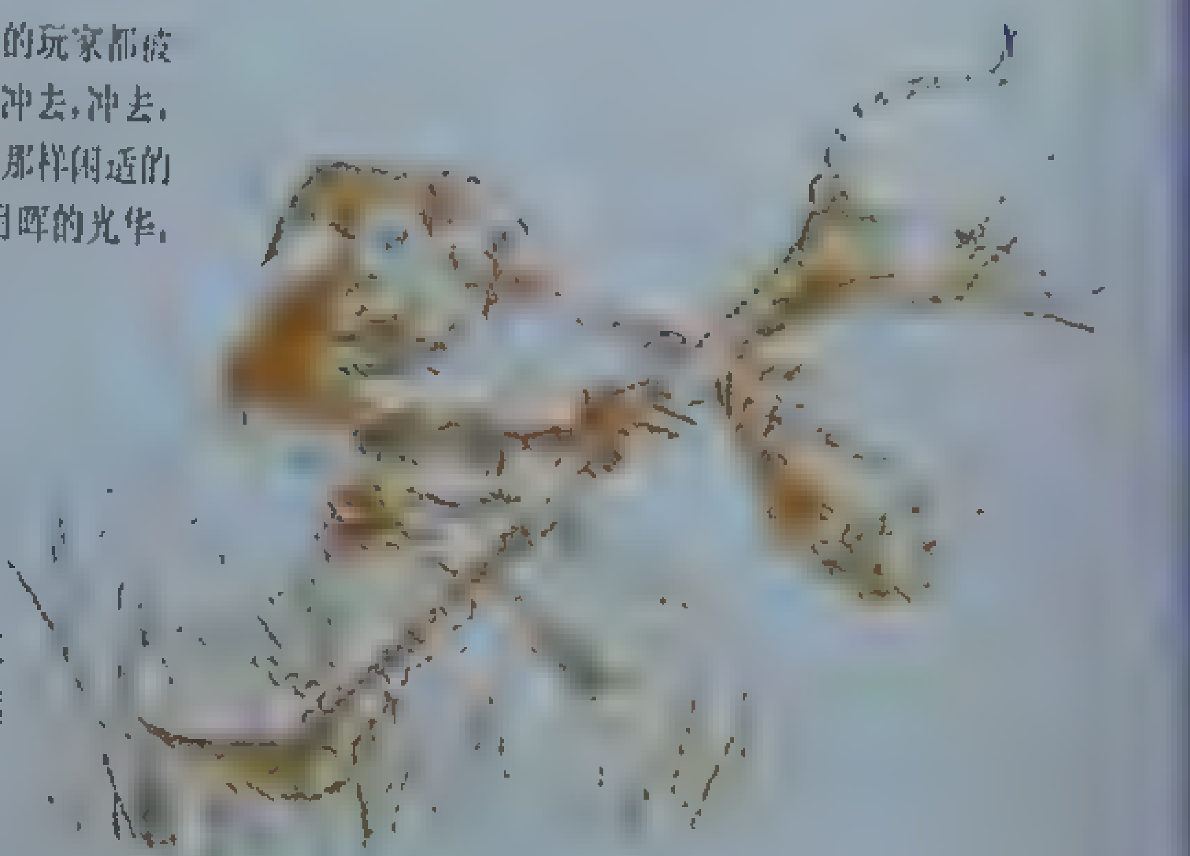
我大笑着回身走向来路。迎着海风我泪流满面。白色情人节，这就是我梦想中的白色情人节啊。在身后，她似乎喊了句什么，但是那话语马上被吞噬在风里。我没有听清，或者说，置若罔闻！

结束了！

1年以后，公元2004年3月14日，我听到一个消息，早在一年之前，我们一直引以为傲的那位情圣在被他的精灵厌倦后一箭射杀。精灵获得经验值53点。

呵呵……

白色情人节，你，还在等我吗？■



激战主流

—GeForceFX 5600／5200 首测

NVIDIA终于全面更新产品线

ATI 在 2002 年的优异表现使他们成功地在与 NVIDIA 的竞争中占据了优势。Radeon 9700 / 9500 / 9000 在市场上向 NVIDIA 的产品发起了全线冲击。面对可敬的竞争对手的猛攻，NVIDIA 在经过一段时间的酝酿后，终于在今年年初凭借代号 NV30 的 GeForce FX 5800 Ultra 进行了有力回击。GeForce FX 5800 Ultra 和 Radeon 9700 Pro 的大战无疑是前段时间玩家们最热中的话题。

目前，ATI 又展示了他们的新武器 --Radeon 9800 Pro 和 Radeon 9600 Pro，而 NVIDIA 则几乎同时发布了面向主流市场的 NV31 和 NV34，即 GeForce FX5600 和 GeForce FX5200 系列。同时透露出，代号 NV35 的下一代高端产品也正顺利研发、宣布在即。3D 主流图形市场真是好不热闹。对广大用户来说，GeForce FX 5600 和 GeForce FX 5200 的发布可能更具吸引力，因为这标志着 NVIDIA 终于要全面更新产品线了，它们的出现意味着 GeForce FX 系列即将进入普通玩家的电脑，我们又有了更多的选择。

GeForce FX 5600 系列按工作频率不同分为 GeForce FX 5600 Ultra 和 GeForce FX 5600 两个版本，5200 也同样包括类似的两款芯片。由于它们的核心设计都基于 NV30 CineFX 架构，因此在对 3D 特性上的支持基本与 GeForce FX 5800 Ultra 相同。

为了节省成本，GeForce FX 5600 / 5200 系列在规格上比 5800 Ultra 有所降低。目前所知主要是在渲染流水线数量上进行了缩减，这使得新系列的晶体管数量大为减少。具体搭配的显存仍采用传统的 DDR-Ⅰ规格，而不是 GeForce FX 5800 Ultra 搭配的 DDR-Ⅱ。另外显示核心与显存的运行频率也有明显下降，所以性能也相应降低不少。但至今为止，NVIDIA 仍没有披露 GeForce FX 5600 和 5200 的详细技术资料，所以我们不知道其他还有哪些细节差异。

[illegible]

在新 FX 系列发布前，NVIDIA 的主流市场是依靠 GeForce4 Ti4200 8X 和 GeForce4 MX440 8X 支撑。而 ATI 的 Radeon 9500 和 9000 系列对它们的威胁很大。特别是 GeForce4 MX440 8X，它与 Radeon 9000 相比在 API 支持上处于下风，价格优势也不明显。加上 ATI 最近又将 Radeon 8500 LE 重新整编成 Radeon 9100 加入竞争，如果 NVIDIA 再不推出新产品，这一部分的市场份额很可能会大片失去。

GeForce FX 5600 / 5200 正是以取代 GeForce4 Ti 和 GeForce4 MX 为目的，它们的推出将有效缓解 NVIDIA 在主流市场的压力。除了提升速度，它们对 DirectX 9.0 的支持将使 NVIDIA 与 ATI 在这方面处于同一水平，

产品名称	GeForce FX 5800 Ultra	GeForce FX 5600 Ultra	GeForce FX 5600	GeForce FX 5200 Ultra	GeForce FX 5200
核心代号	NV30	NV31	NV31	NV34	NV34
生产工艺	0.13 微米	0.13 微米	0.13 微米	0.15 微米	0.15 微米
核心频率	500MHz	350 MHz	325 MHz	325 MHz	250 MHz
渲染流水线	8	4	4	4	4
TMU	8	4	4	4	4
显存频率	500 MHz	350 MHz	275 MHz	325 MHz	200 MHz
DirectX 版本支持	DirectX 9	DirectX 9	DirectX 9	DirectX 9	DirectX 9
RAMDAC	400MHz	400MHz	400MHz	350MHz	350MHz

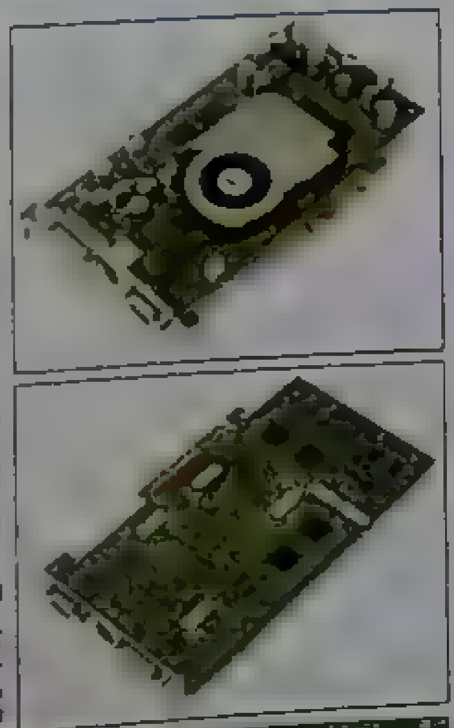
甚至 GeForce FX 5200 可能还暂时稍占点上风。因为它针对的对手 Radeon 9000 / 9100 只支持 DirectX 8.1。尽管 DirectX 9.0 的实际应用还要有一段时间才会普及，但如果忽视这方面对用户存在的潜在吸引力无疑是不明智的。GeForce FX 5600 与 GeForce FX 5200 系列大致规格可以通过上面的图片对比来得出。

与定位高端、一时间只能由个别大厂生产的 GeForce FX 5800 Ultra 不同，GeForce FX 5600 / 5200 的复杂度相对较低，这使它们的生产成本和成品显卡制造难度都下降不少，这给大规模量产奠定了基础。NVIDIA 旗下众多显卡厂商都可以尽快推出自己的产品，价格选择余地也很大。由于显卡品牌众多，主流市场用户量又最为可观，这场争夺市场份额的战斗想必会相当惨烈。

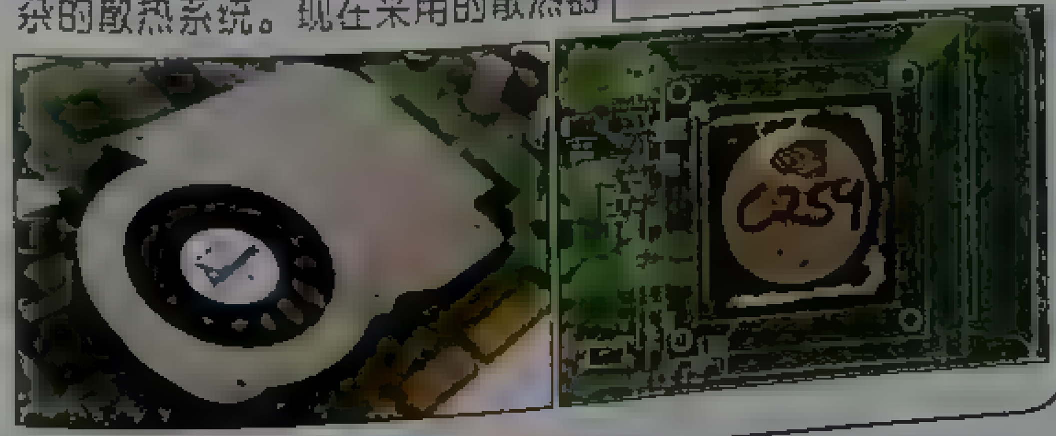
我们评测室在第一时间收到了来自 NVIDIA 的公版 GeForce FX 5600 Ultra 和 GeForce FX 5200 Ultra 显卡，这次测试将围绕它们展开。另外还加入了来自丽台的 GeForce FX 5800 Ultra 显卡 WinFast A300 Ultra TD。让我们看看 NVIDIA 的新战士表现如何，是否值得用户信赖。下面就拉近距离，将这几位新来者的面貌详细展现给大家。

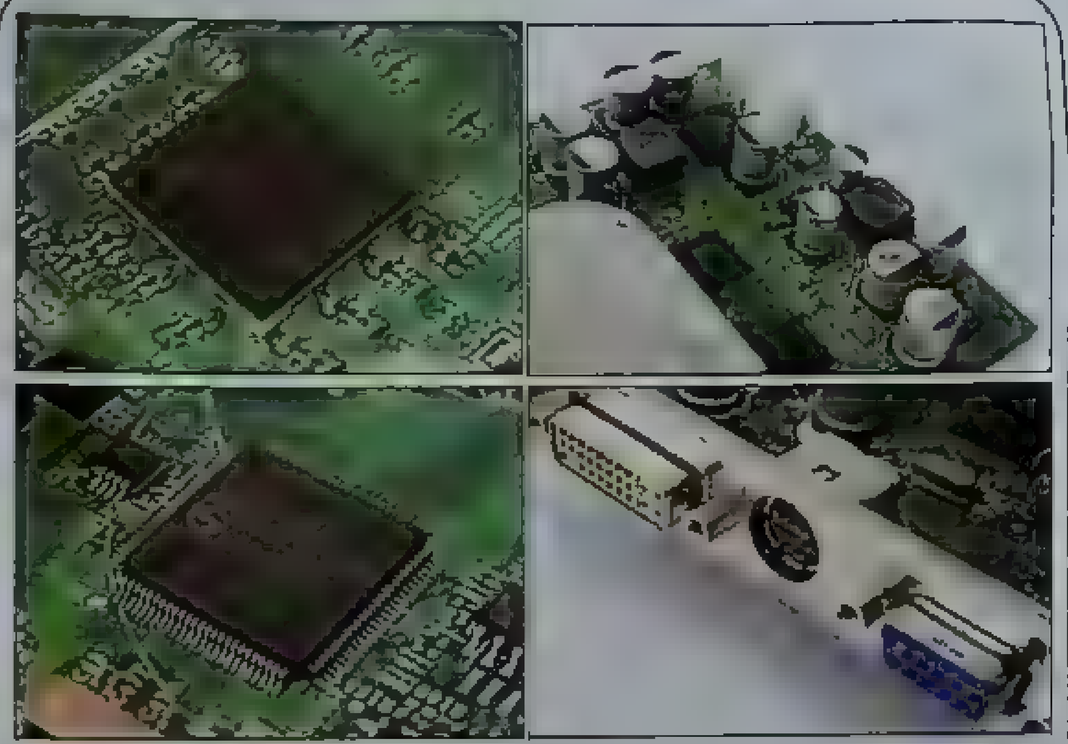
GeForce FX 5600 Ultra显卡介绍

与公版 GeForce FX 5800 Ultra 夸张的外形相比，GeForce FX 5600 Ultra 的体积显然要小巧的多。无论是 PCB 面积，还是显卡结构的复杂度都大为下降。它没有采用大型散热器，显存上也不再覆盖散热片。



NV31 核心采用 0.13 微米工艺生产，因为结构复杂程度和工作频率的降低使其发热量比 NV30 大为减小，所以 GeForce FX 5600 Ultra 也没有必要再采用 FX Flow 这类复杂的散热系统。现在采用的散热器





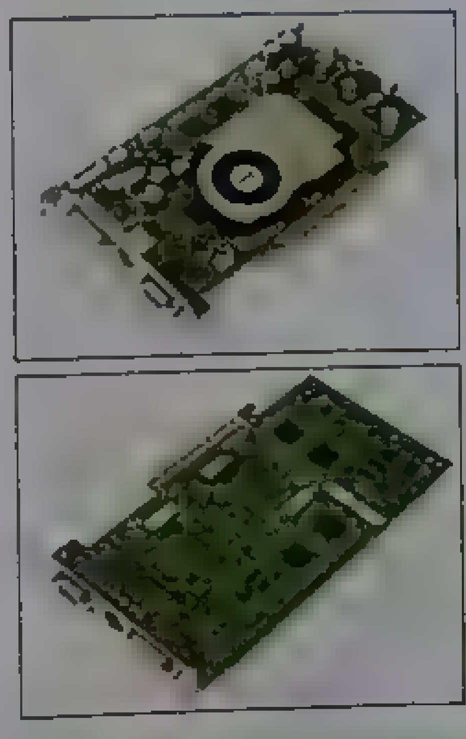
构造与原来 GeForce4 Ti 类似，这有利于降低成本。揭去散热器，露出的 NV31 核心使用的芯片封装形式与 NV30 核心不相同，比较传统。从其上的标示可以看出它是 2003 年第 5 周生产的。

公版 GeForce FX 5600 Ultra 在 PCB 正反面各配备 4 颗现代的 2.5 纳秒 DDR SDRAM，容量共计 128 MB。它们实际运行频率为 350 MHz，采用 Micro BGA 封装。非 Ultra 版的 GeForce FX 5600 显卡因为显存运行频率较低，可以使用更节省成本的 TSOP Ⅱ 封装的显存。

尽管 GeForce FX 5600 Ultra 的供电部分设计比 5800 Ultra 有所简化，功耗小得多，但仍需外接电源供电。有关这点我们特意咨询了 NVIDIA，工程师解释这是为了追求最大的稳定性而设计，防止部分主板可能出现 AGP 供电不足的情况。

显示输出方面，公版 GeForce FX 5600 Ultra 显卡具备 DVI 数字输出和 D-Sub 模拟输出，因为板上集成了飞利浦的 SAA7114H 视频处理芯片，所以还提供 VIVO（视频输入 / 输出）接口，可以说相当齐全。当然实际上市的显卡可能会取消 VIVO 功能，改以提供一般的 TV-Out 接口。

GeForce FX 5200 Ultra显卡介绍



GeForce FX 5200 Ultra 外观与 5600 Ultra 极为相似，PCB 面积可以说完全相同，显卡散热器和显存排布也一样，如果距离稍远而要区分它们还真不容易。

公版 GeForce FX 5200 Ultra 的 NV34 核心采用较早的 0.15 微米工艺生产，发热量不太大。使用的芯片封装形式与 NV31 相同，生产时间也是 2003 年第 5 周。5200 Ultra 在 PCB 正反面各配备 4 颗现代产 2.5 纳秒 DDR SDRAM 显存，这一规格对 325 MHz 实际运行频率来说绰绰

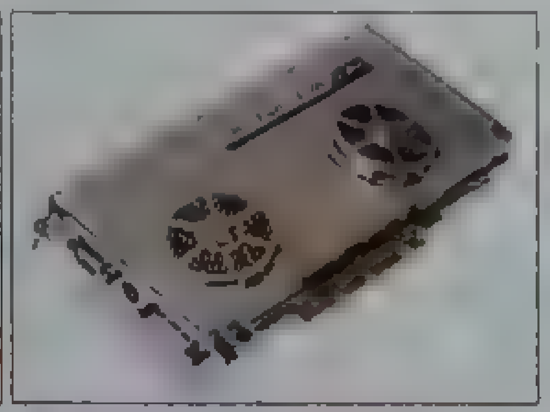
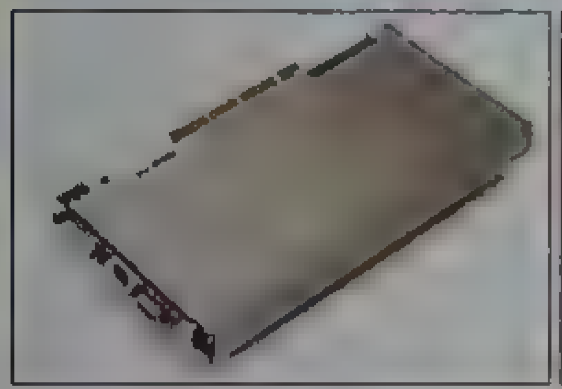
有余。显存容量共计 128 MB。它的显存芯片封装和 5600 系列的安排完全一样。

5200 Ultra 也需外接电源供电，显示输出接口与 5600 Ultra 完全一样。

WinFast A300UltraTD 显卡介绍

丽台推出的 WinFast A300 Ultra TD 是市场内最早能买到的 GeForce FX5800 Ultra 显卡。它的外观非常有特色，自行设计的 TwinTurbo-Ⅱ 散热系统可以避免高频运行的 GeForce FX5800 Ultra 显卡可能出现的工作噪音问题，也不会占用两个扩展槽位置。

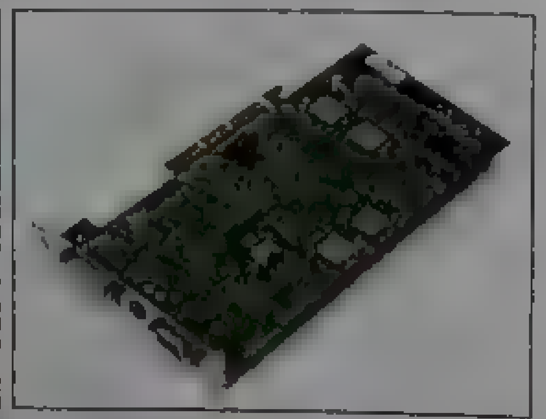
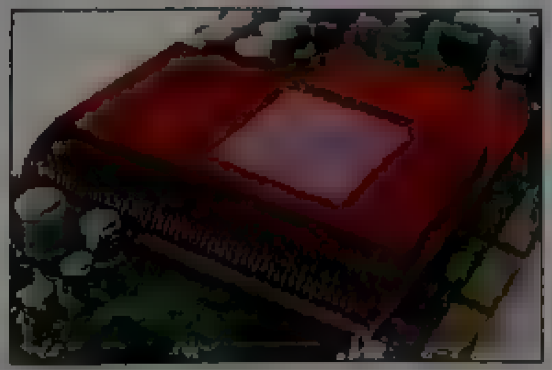
A300 采用全封闭设计，整块显卡大部分都被铝合金材质的

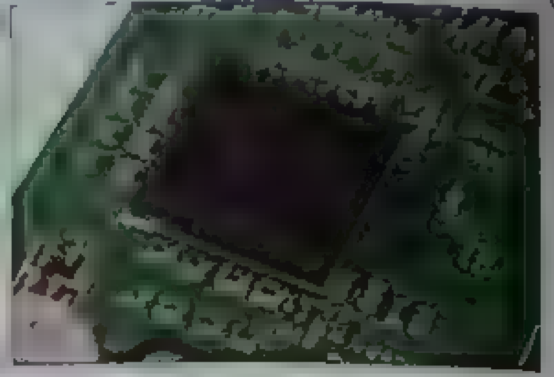



外壳所包裹。当然外接电源接口会露出来。它的内部使用铜质高密度散热片，并且和丽台以前的一些顶级显卡一样采用双风扇散热，确保在密闭空间内的空气对流，以达到快速散热效果。

A300 配备的大网孔金属网罩解决了前一代设计使用尼龙材质导致进风量不足的问题。气流从输出接口的散热风扇导入，从 PCB 尾部的散热风扇导出，形成空气对流。

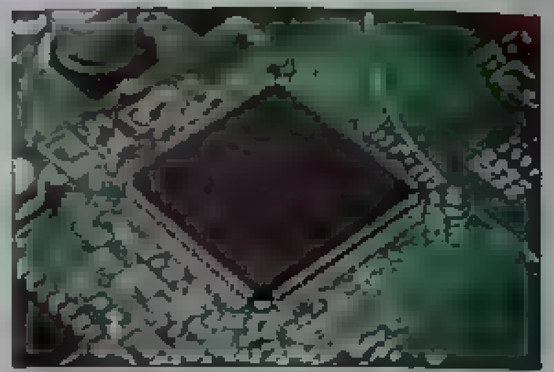
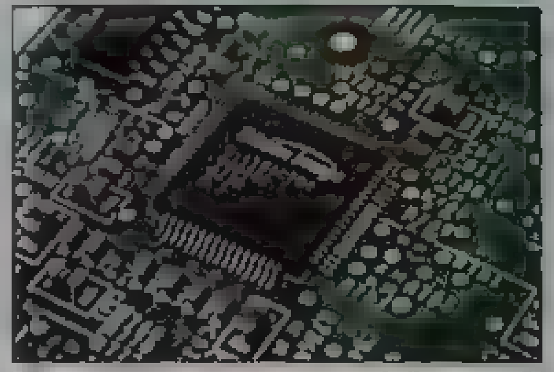
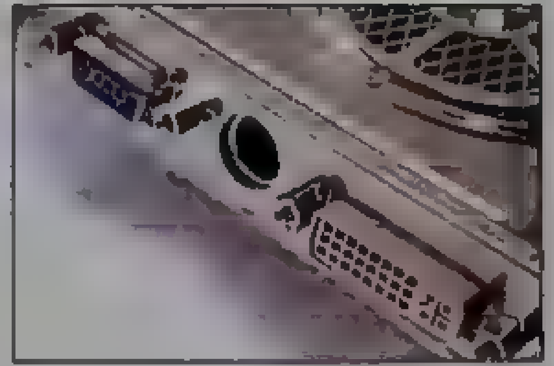
拆开 A300 的外壳可以看到巨大的纯铜散热块。核心散热部分与 PCB 正面显存散热部分联为一体。密密麻麻的散热片分布在铜质底面，并且最上层部分成封闭结构，这样气流可以由左侧进入，由右



侧出并走严量。

固定散热模块最上层通过硅脂与外壳导热，拆下后它的重量给我们留下了深刻印象。而要完全解体的 TwinTurbo-Ⅱ，组件设计非常巧妙。两块主面带与一个铜散热片，散热模块仅仅由一个螺钉和一个小卡子就可以完成固定。

看看藏在 TwinTurbo-Ⅱ 下的 NV30 核心。对这颗 NVIDIA 目前的最强芯片大家应该不太陌生。A300 在 PCB 正反面各采用 4 颗三星 2.0 纳秒 DDR-Ⅱ 显存，Micro BGA 封装，实际频率 500 MHz，容量 128 MB。这些都是一片 GeForce FX 5800 Ultra 显卡的标准配备。

作为丽台旗舰级产品，A300 功能齐全。板上集成飞利浦 SAA7114H 视频芯片，提供完整的 VIVO；PCB 背面 Silicon Image 芯片完成对 DVI 数字输出支持；并且它还可以连接丽台专用 TV-Box 电视盒进一步扩展多媒体功能。

在我们的实际测试中，A300 确实在噪音控制方面卓有成效。它在 2D 工作模式下噪音微小，风扇以非常低的转速运行。而 3D 工作模式下风扇虽然提速，但由于采用 5 cm 直径的轴流风扇，因此几乎不会产生高频啸音。

测试平台及方案说明

硬件测试平台（如图所示）。

驱动版本说明：关于 NVIDIA 的驱动程序是近来争论比较多的问题。本次测试，我们推荐使用 42.72 版。据称目前只有这个版本的驱动可以使 GeForceFX 5800 Ultra 得到较好的发挥。我们就此特别咨询了 NVIDIA 的技术人员，他们表示通过 WHQL 认证的雷管驱动将在两到三周后发布。新驱动可以使 5800 Ultra 进一步发挥出更好的成绩，对此我们拭目以待。

测试方案说明：为全面了解 5600 / 5200 系列的性能，测试选用目前市场上主流价位的 Radeon 9X00 系列和 GeForce4 系列与之比较。另外通过对丽台 A300 的测试，我们也可以知道 5600 及 5200 系列的 Ultra 版到底比 5800 Ultra 性能降低多少。我们还通过调整 GeForceFX 5600 Ultra 显卡的工作频率，来模拟标准版 5600 的性能。当然这可能和真正的 5600 有所出入，所以这部分成绩仅供参考。时间关系，我们未进行模拟标准版 5200 的测试。测试主要分常规测试（不开启 FSAA 和 AF 状况）、FSAA 测试、

测试硬件	
CPU	Pentium 4 2.8GHz NorthWood 核心
内存	256MB×2 PC2700 DDR SDRAM CL2.5
主板	Asus P4G8X (E7205 芯片组)
硬盘	希捷酷鱼 V 代 80G 7200 转
显示卡	ATi Radeon 9000 ATi Radeon 9100 ATi Radeon 9500 Pro ATi Radeon 9500 128M nVIDIA GeForce4 Ti4200-8X nVIDIA GeForce4 MX440-8X nVIDIA GeForce FX5600 Ultra nVIDIA GeForce FX5200 Ultra Leadtek WinFast A300 Ultra TD
显示器	爱国者 998FD
电源	长城常技神 350W P4 电源
软件环境	
操作系统	英文正式版 Windows XP (DirectX9.0)
主板驱动	Intel 芯片组驱动程序 4.10 Bulid 1012 Intel Application Accleratar 2 3 0.2160
显卡驱动	ATi 催化剂驱动 3 1 版本 nVIDIA 雷管驱动 42.72 版本

AA 测试以及 FSAA+AF 测试等 4 个版块进行，以全面考察显卡各种情况下的性能表现。

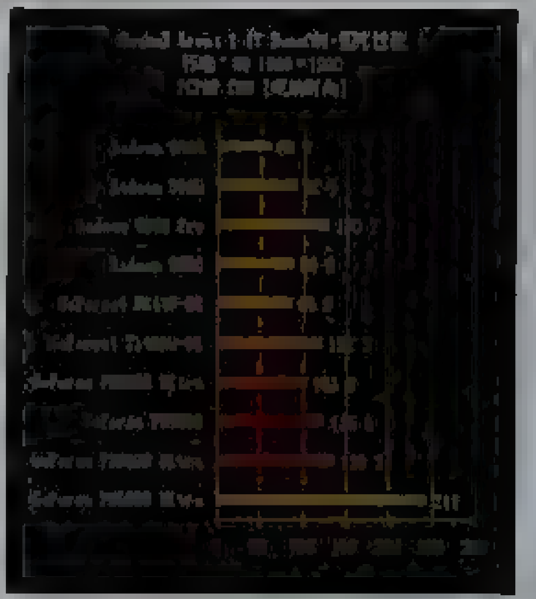
3D 图形测试——3DMark'03

这是我们首次在显卡测试中引入 Future-Mark 3DMark 03 测试。测试分 4 个场景　基于 DirectX 7.0 开发的 Wings of Fury；基于 DirectX 8.1 开发的 Battle of Proxycon 和 Troll's Lair；基于全新 DirectX 9.0 开发的 Mother Nature——画面优美，光影效果异常复杂。GeForce FX5800 Ultra 运行起来平均也不超过 20 帧。

从成绩看，5600 Ultra 与上一代主流显卡相比表现出了巨大进步，各分辨率下均大幅领先 GeForce4 Ti4200-8X，而与 Radeon 9500 Pro 相比仍有一定幅度落后。但 Radeon 9500 Pro 的生命周期不长，我们更关心未来取代它的 9600 系列。另外，标准版 5600 性能同 Ultra 版非常接近。标准版 Radeon 9500（128 MB）以微小差距紧随 5600 Ultra 之后。

5200 Ultra 的表现令人满意。1024×768 像素下得到 1753 分，在 GeForce4 Ti4200-8X 之上。虽然是低端产品，但采用 CineFX 架构的 5200 Ultra 在对 DirectX 的支持度上无疑要远好于上一代产品。

3D 图形测试——Quake 3 Arena

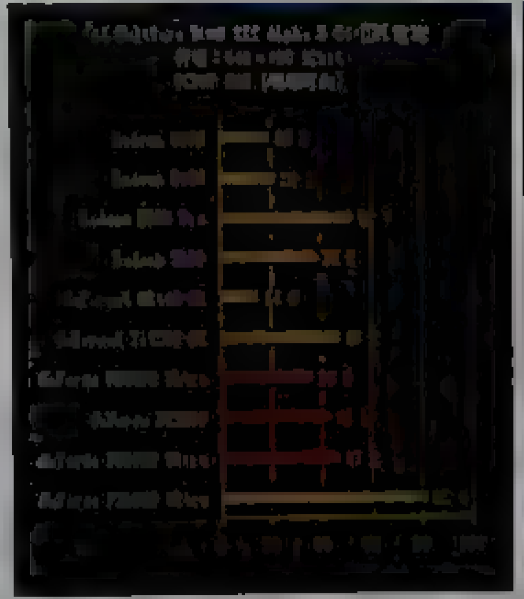
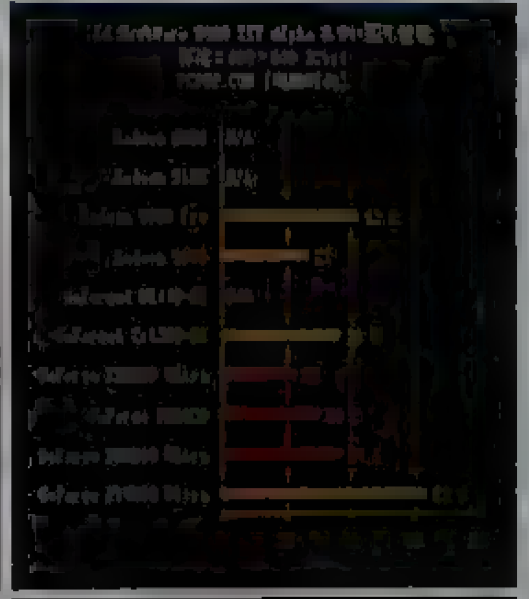
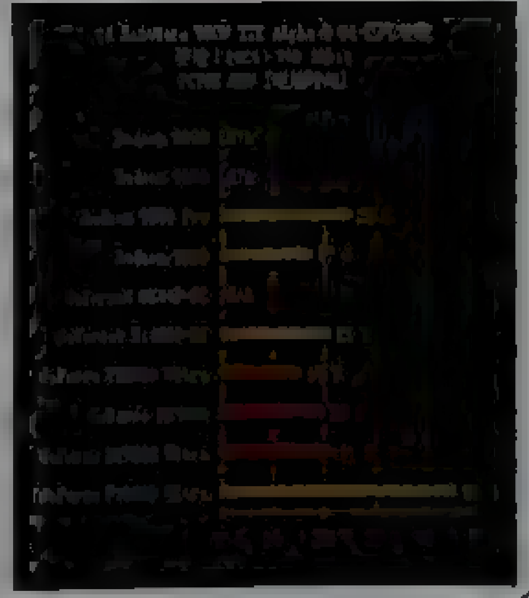


Quake 3 Arena 不仅是 FPS 经典作，出色的游戏引擎也使得 3 年来我们一直将其做为测试硬件的基准之一。Quake 3 Arena 选用 HQ 模式 1024×768 到 1600×1200 像素 3 个分辨率测试。

OpenGL 一直是 NVIDIA 强项。在 Quake 3 Arena 测试中你可以看到，仅 4 条渲染流水线的 GeForce FX 5600 Ultra 成绩已经超过 8 条渲染流水线的 Radeon 9500 Pro。而 GeForce FX 5200 Ultra 紧跟其后，在 1600×1200 像素分辨率下也保持在 100 帧以上。

如果你是疯狂的 Quake 3 类游戏的"扇子"（Fans），那么 NVIDIA 家族的显卡是你更好的选择。

3D 图形测试——DOOM Ⅲ

当前的 DOOM Ⅲ 仅仅是泄漏出来的 Alpha 版，但仍然可以反映出未来游戏发展趋势，它的成绩优劣不可不关注。

可以看到 2000 元以内显卡在 DOOM Ⅲ 中表现最好的是 Radeon 9500 Pro。GeForce FX 5600 Ultra 随后，5200 Ultra 再次之。5200 Ultra 在 640×480

像素分辨率下可以达到36.6帧，符合运行游戏的基本要求，而GeForce FX 5600 Ultra则可以使游戏"跑"起来，帧数也明显较高。

另外，GeForce4 Ti4200-8X也表现出不错的成绩，仅稍微落后于5600 Ultra。而Radeon 9000、9100和GeForce4 MX440-8X则严重丢帧，只进行了最低分辨率的测试，其他分辨率以N/A表示没有结果。它们在下一代游戏中真的是过时了。

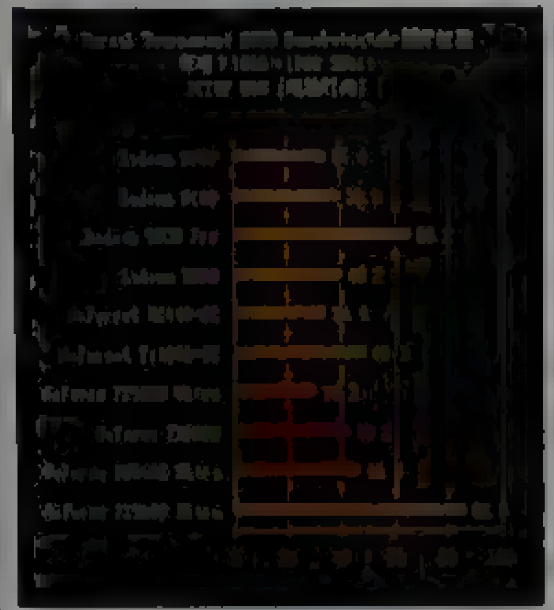
时，下面我们将对GeForce FX 5600 Ultra和5200 Ultra的填充率进行测试。

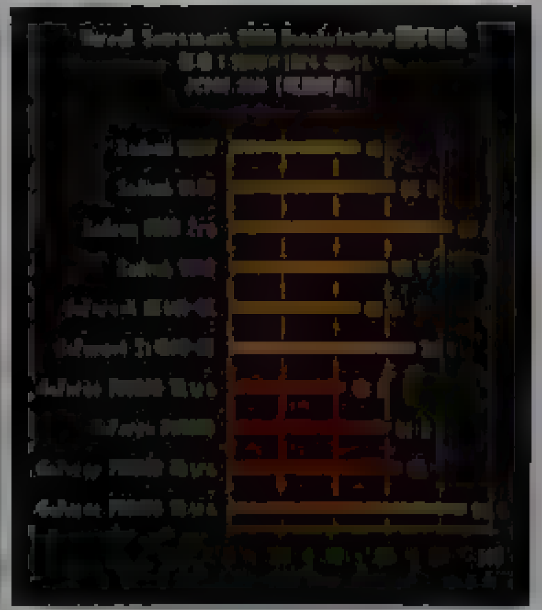
3DMark 2001SE多纹理像素填充率测试中，拥有8条渲染管线的Radeon 9500 Pro优势尽显，大幅领先GeForce FX 5600 Ultra。而在3DMark 03单纹理像素填充率测试中，GeForce FX 5600 Ultra以很大幅度反将Radeon 9500 Pro击败。

[illegible] UT2003

Unreal Tournament 2003（简称UT2003）采用全新引擎，光影效果使得GHz以下CPU系统跑起来都会很"痛苦"，实为"折磨"最新最强系统的不可多得之利器。我们选用"Botmatch"来测试。

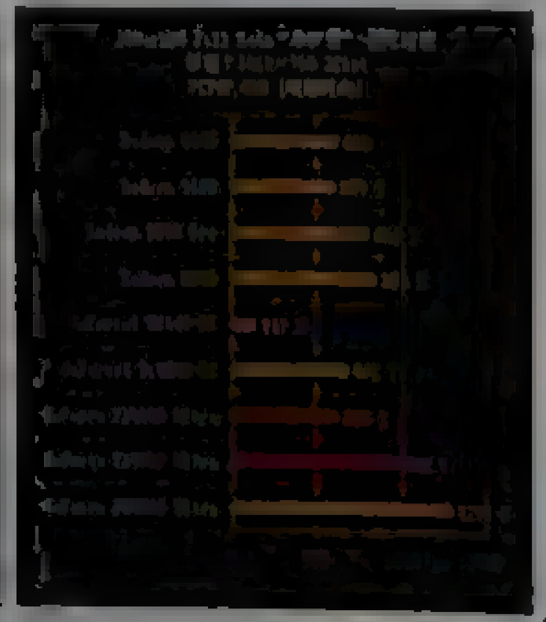
在测试中，5600 Ultra没有能将上一代主流芯片GeForce4 Ti4200-8X超出，二者性能非常接近。而5200 Ultra与MX440-8X的差距也不算大。可以看出，Radeon 9500 Pro在这个测试中发挥出色，表现令人侧目。





[illegible]

3DMark 2001SE与3DMark 03为我们提供了研究显卡三角形生成率、像素填充率等详细数据，通过对其分析你可以更清楚显卡为什么会在一些游戏中跑得快，而在另一些游戏中表现不够理想。而且对于令人关注的像素及顶点着色引擎的性能更加了



[illegible]

在多纹理测试（例如使用光影贴图时，每个对象有两层纹理）中显示出GeForce FX 5600 Ultra和GeForc FX 5200 Ultra的弱点。因为每条流水线只具备一个纹理处理单元，而GeForce4 Ti每条流水线具备两个纹理处理单元，因此在单纯多纹理测试中GeForce4 Ti表现更好。这也是前面一些测试中，低频率Ti4200-8X性能反而超过高频率5600 Ultra的原因。但要注意，虽然现在大部份游戏都使用多层纹理技术，但我们再次强调：这项结论仅适用于填充率测试。正如下面的像素着色测试中所显示，CineFX架构的GPU真正领先还是在那里。

Pixel Shader测试

接下来是GeForce FX 5600 Ultra和5200 Ultra的像素着色与顶点着色性能测试。

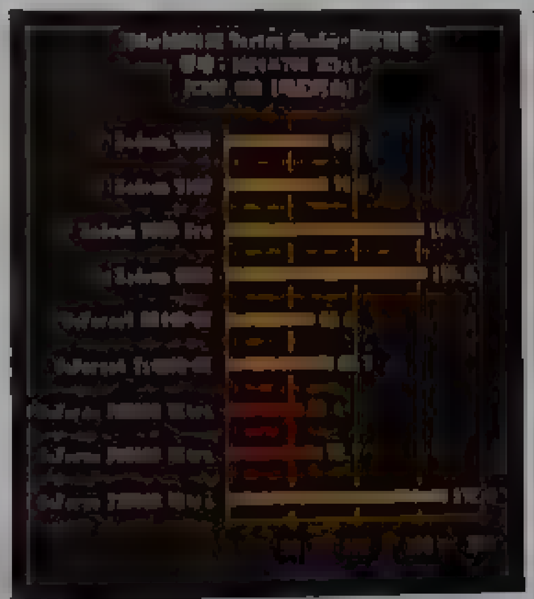
在3DMark 2001SE的Pixel Shader测试中，GeForce FX 5600 Ultra大幅度领先GeForce4 Ti4200-8X，而GeForce FX 5200 Ultra的成绩则与Ti4200-8X相当接近。在Advanced Pixel Shader测试中GeForce4 Ti4200-8X反超GeForce FX 5600 Ultra和5200 Ultra。可以说对

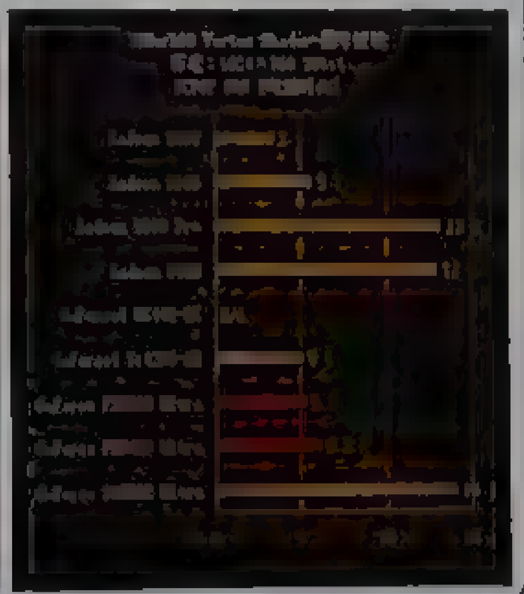
DircetX 8 1Ti4200-8X和GeForce FX 5600 Ultra谁更有优势还很难下结论。

在3DMark 03的Pixel Shader 2.0测试中，老一代显卡统统退下阵来，只有基于R300和CineFX架构的显卡才能通过。拥有8条渲染流水线的Radeon 9500 Pro以较大幅度领先于GeForce FX 5600 Ultra和5200 Ultra。虽然这方面目前形成了ATI全面领先的局面，但不久将推出的Radeon 9600 Pro将取代现有的高成本Radeon 9500 Pro。而Radeon 9600 Pro也是4条渲染流水线设计，到时候两者谁胜谁负现在还很难判断。

Vexter Shader测试

在Vexter Shader测试中，GeForce FX 5600 Ultra、5200 Ultra及GeForce4 Ti4200-8X之间各有胜负，而Radeon 9500 Pro依然以很大幅度全面领先。



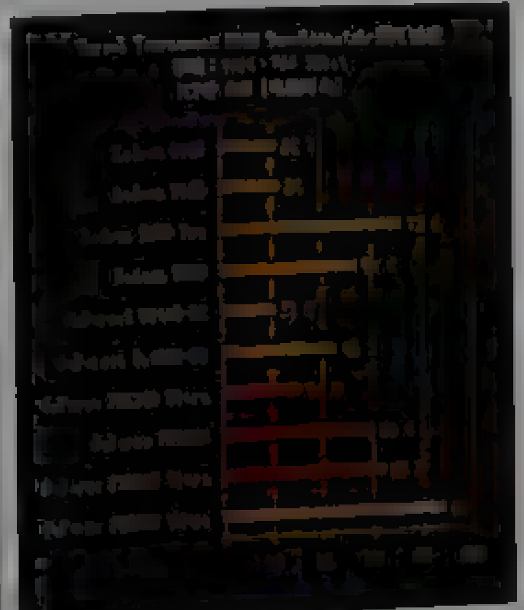


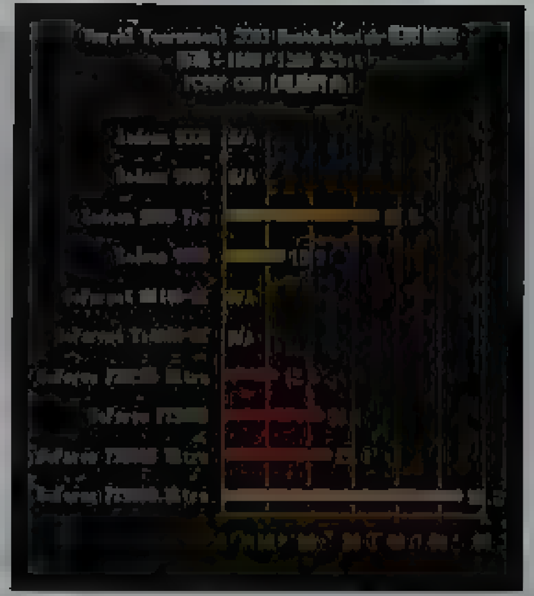
FSAA测试

Quake 3 Arena 4×FSAA测试

UT2003 4×FSAA

在FSAA测试中，GeForce FX 5600 Ultra的优势明显体现出来，在各个分辨率下基本都将GeForce4 Ti4200-8X远远抛开。而面向低端的GeForce FX 5200 Ultra开启反锯齿后速度





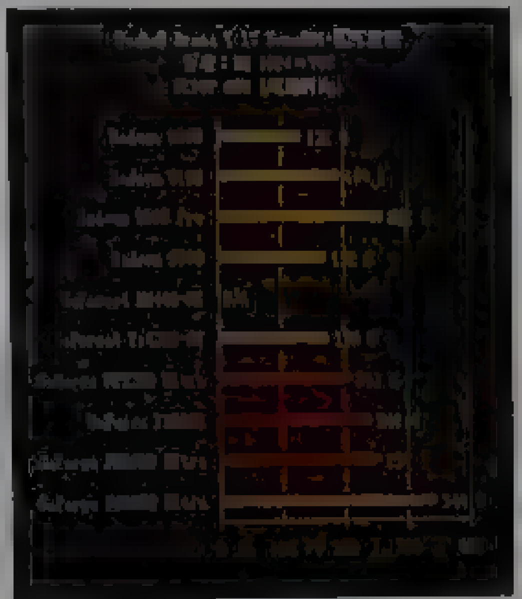
已经非常接近GeForce4 Ti4200-8X。在这方面，Radeon 9500 Pro的表现也非常优异，应该说它比GeForce FX 5600 Ultra更胜一筹。

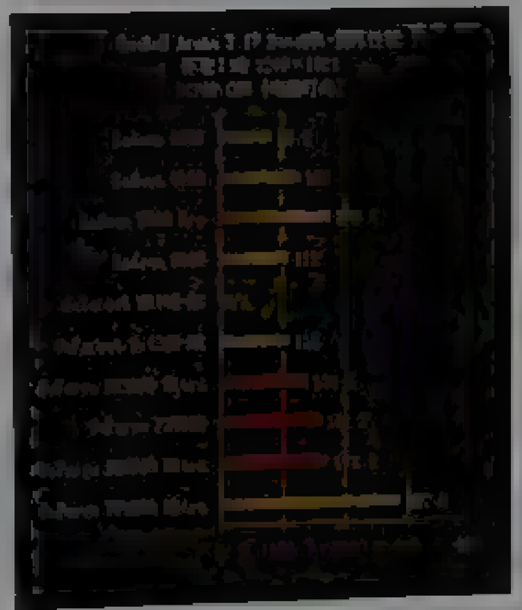
各项异性过滤测试

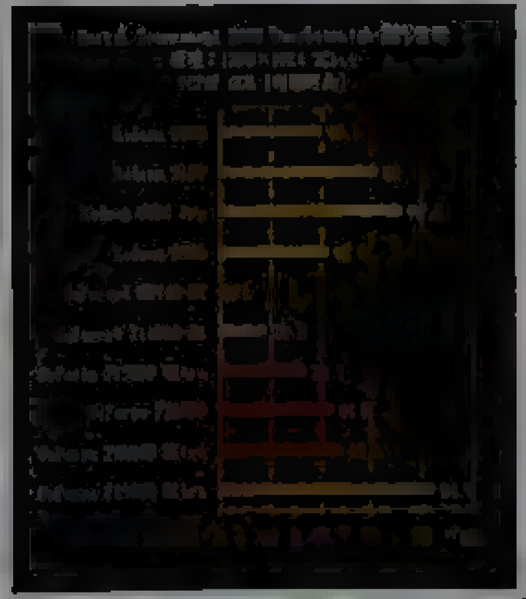
Quake 3 Arena 8×各项异性过滤测试

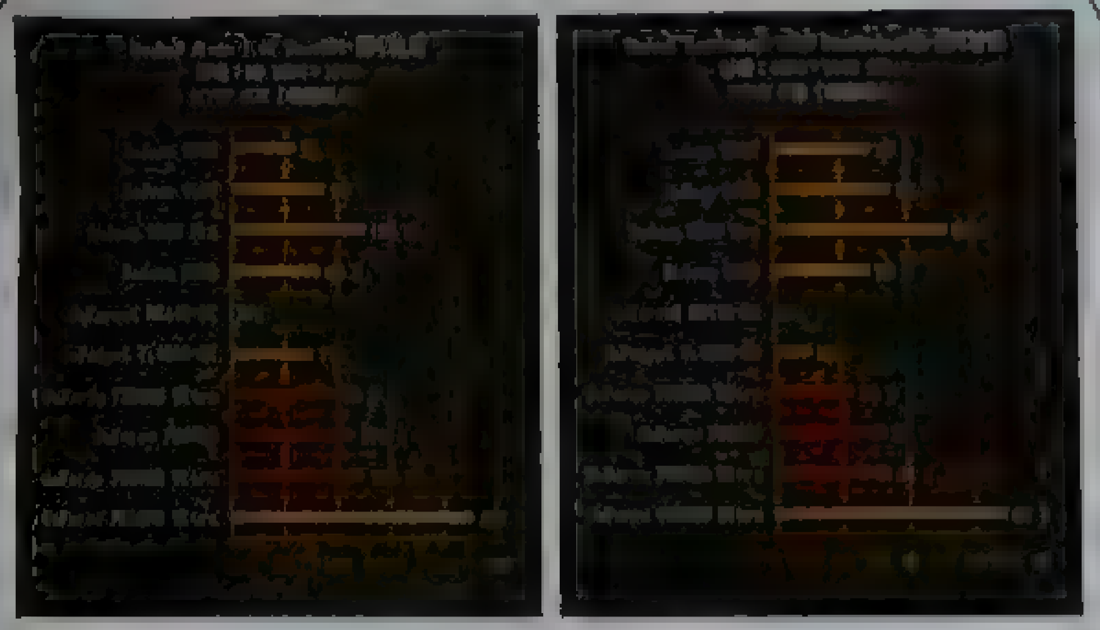
UT 2003 8×各项异性过滤测试

各项异性过滤测试中，CineFX架构的GeForce FX 5600 Ultra / 5200 Ultra表现还算不错。GeForce4 Ti4200-8X老旧的各项异性过







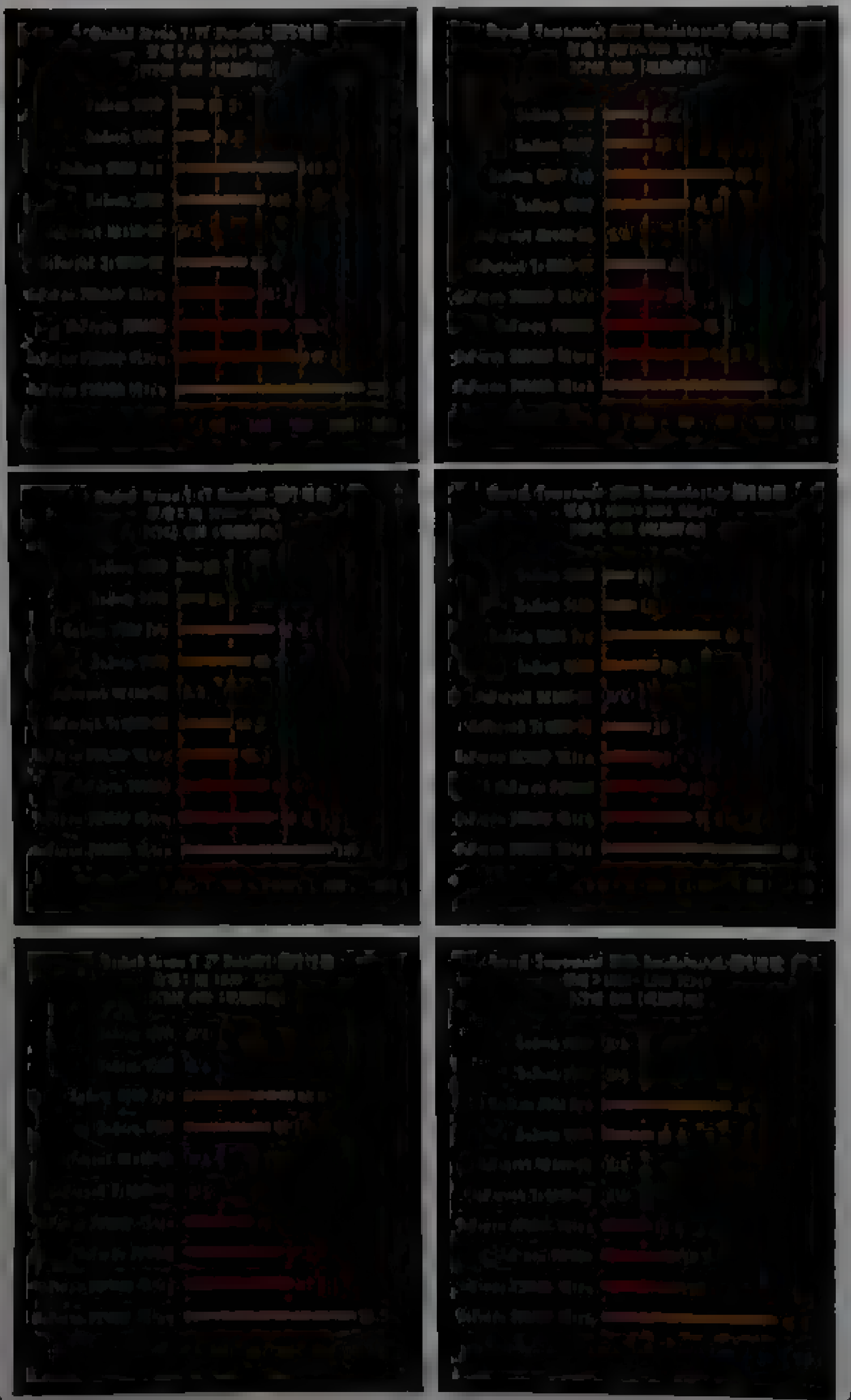


滤算法使得其远远落后于新的 FX 系列。Radeon 9500 Pro 的表现依然给人留下了深刻印象。

FSAA [illegible] AF [illegible]

Quake 3 Arean 4×FSAA + 8×AF 测试
UT 2003 4×FSAA + 8×AF 测试

同时开启反锯齿和各项异性过滤后，GeForce4 Ti4200-8X 更是被 GeForce FX 5600 Ultra 远远抛在后面。这时 GeForce4 Ti4200-8X 的性能甚至不如 GeForce FX 5200 Ultra。



[illegible]

通过对 GeForce FX 5600 与 GeForce FX 5200 系列的[illegible]，我们发现它们[illegible] DirectX 9.0 的[illegible]步外，对全屏反锯齿和各[illegible]大方[illegible]。这一点是与 GeForce FX 5800 一致，[illegible]一核心架构而来，这从一个[illegible] NVIDIA 在 FSAA 和 AF 的优化又提高到了一个新的阶段。

对 GeForce FX 5600 系列来说，如果是运行目前的应用，普通情况下它与要取代的 GeForce4 Ti 系列相比优势并不明显，个别条件下还要甚至要慢。但如果涉及增进画面质量的全屏反锯齿和各向异性过滤后，它的价值就体现出来了。而且现在这方面应用正逐渐成为趋势。当然，如果是为未来的 DirectX 9.0 应用考虑就更不必说了。所以综合来说它还是很有吸引力。

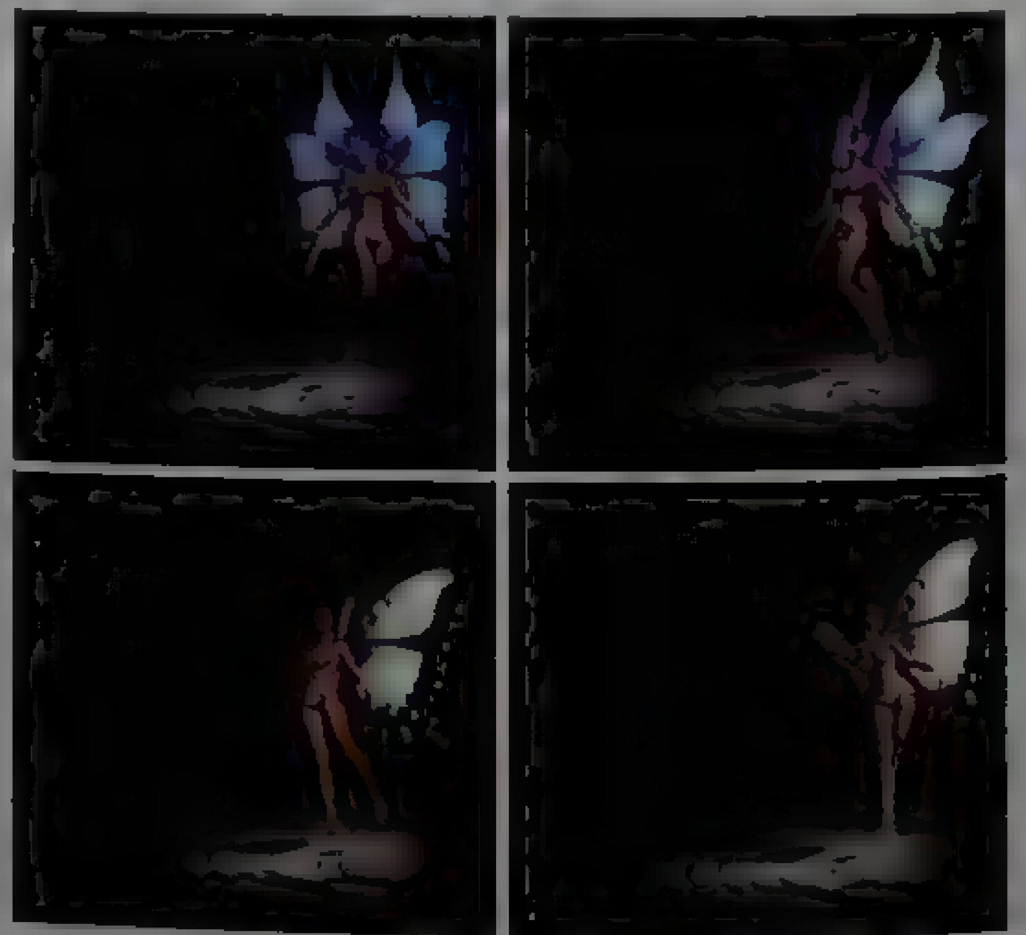
GeForce FX 5600 的市场预期价格为 199 美元，实际产品定价应该会低于这一价位。它上市后会面临现在市场上的 Radeon 9500 系列的竞争。从我们的测试看，Radeon 9500 对它的威胁很小，而且也不是 ATI 真正主推的产品。而 Radeon 9500 Pro 则具有极大威力，不过因为生产成本较高，所以可能很快会被 Radeon 9600 Pro 替代从而退出市场。所以 GeForce FX 5600 今后较长时间的竞争对手应该是 Radeon 9600 Pro，我们也企盼它们的胜负早见分晓。

而 GeForce FX 5200 系列呢？与要替代的 GeForce4 MX 相比它的进步幅度相当大。不仅是速度，对 API 的支持更是从 DirectX 7.0 一下跃进到 DirectX 9.0。不仅扳回在较低端市场上 NVIDIA 产品 API 落后的不利局面，反而还暂时领先竞争对手，所以用户接受它可能会轻松一些。

GeForce FX 5200 系列的售价较低，Ultra 版市场预期 149 美元，而更低档的标准版可能会低于 79 美元。由第三方厂商灵活设计的 GeForce FX 5200 显卡在售价上还会更有竞争力，它将成为未来一段时间内最低价的 DirectX 9.0 兼容显卡，这也是它与 Radeon 9100 及 Radeon 9000 相比最大的卖点所在。

再过几个星期，GeForce FX 5600 和 GeForce FX 5200 系列显卡应该就会上市，它是否能赢得用户的肯定？如果售价具有竞争力，相信它们会成为未来一段时间主流市场的热门产品，当然这也会受到 ATI 下一步产品策略的影响，最终结果需要时间来验证。■

文 / PCPOP.COM 授权转载



资讯新闻眼

Windows Media 9 Series 进军影院

据国外媒体报道，微软和美国 Landmark Theatres 公司日前宣布，Landmark Theatres 在美国运营的 53 家电影院的 177 个屏幕将安装微软数码多媒体平台—Windows Media 9 Series。

据称两家公司计划在 2003 年底之前完成引进基于 Windows Media 9 Series 的数码电影投影系统的工作。美国 Digital Cinema Solutions（DCS）将在电影公开发行方面提供合作。把由 DCS 公司开发的 Cinema System 与影院的现有基础设施相组合，向私人网络、CD-ROM 和 DVD-ROM 发行受版权管理技术（Windows Media Digital Rights Management）保护的影视作品。

微软调整 Windows 菜单

微软与美国司法部月前达成协议，依据反托拉斯法案，微软同意重新配置 Windows 开始菜单，使用户更容易地设置第三方的应用软件。

微软同意制作一个设置程序，帮助使用者更改程序路径及默认图标。微软发言人 Jim Desler 说："这个程序允许使用者自行更改系统默认调用的软件，包括 IE 浏览器、媒体播放器和一些非微软的应用程序。

DivX 宣布针对 ATI Radeon GPU 进行优化

网络正当红的视频编码公司 DivX Network 日前表示，该公司已经和显卡芯片厂商 ATI 达成协议，共同推出专门为 ATI Radeon GPU 系列图形芯片优化的 DivX MEPG-4 视频播放器。

据 DivX Network 表示，优化版 DivX MEPG-4 播放器可以减少 MEPG-4 影片播放过程中对系统资源的占用，充分利用 ATI Radeon GPU 芯片的硬件视频加速和画质提升技术，为 MEPG-4 带来更流畅的播放速度和更好的画面品质。ATI Radeon 用户可以下载 5.03 优化版的 DivX MEPG-4 播放器，在菜单中选择[Use Acceleration Post-Processing]打开优化功能。

又讯：ATI 证实 DivX Player 2.1 将支持 ATI 9000 / 9200 / 9500 / 9700 / 9800 的高级像素着色视频处理技术 Full Stream，以此提升 DivX Player 2.1 播放的视频画质。不过 ATi 也表示，DivX Player 2.1 需要搭配尚未发布的"催化剂 3.3 版"驱动程序才能开启播放器的硬件加速功能。ATI 催化剂 3.3 版驱动程序将在五·一前后发布。

EA 与 NVIDIA 合作为 NV 显卡做特别优化

NVIDIA 宣布他们已与著名电脑游戏软件出版商美国艺电（Electronic Arts）合作开发游戏软件。

此次 NVIDIA 与美国艺电签订的协议表明，NVIDIA 的硬件将成为 EA 游戏软件的首选图形平台，而艺电开发的游戏软件也会为 NVIDIA 的硬件进行专门设计和优化。NVIDIA 表示，他们还将具有把 EA 个人计算机游戏软件与其产品共同捆绑销售的专属权利。作为图形芯片厂商，同游戏开发商的合作及极其重要。当年的 3dfx 正是由此起家。

id DOOM Ⅲ趣事

Ownt 网站转载了《连线杂志》日前一篇有关 DOOM Ⅲ近况的文章，节选部分趣事，以飨读者：

id Software 的员工喜欢在办公室玩室内橄榄球以缓解压力。不过也有玩出状况的时候。Kenneth Scott 的两个手指因此上了夹板，而 Tim Willit 的大腿也扭伤了。而最变态的是，Tim 破损的伤口被扫描进电脑，作为 DOOM Ⅲ中皮肤的样本……

QUAKE 3 引擎的一次性授权费高达 25 万美元，而早期的 DOOM 在游戏本身及一些扩展包的授权费上已累积了 1.08 亿美元进帐。

id 的领军人物 Carmack 喜欢在编程时喝减肥可乐，而平时的装束是牛仔裤搭配一件印有 AMD 标志的 T 恤。

微软最近一直在与 id 进行合作和商洽，希望在推出 DOOM X-Box 版本前尽量阻止 PC 版的上市。

ATI 直到现在仍然否认 2002 年 11 月份泄露的 DOOM Ⅲ Alpha Demo 版是由该公司造成的错误。

Carmack 通过一系列特殊算法，在等距离显示时将 500 万个多边形物件优化到只有 2000 个多边形，而显示效果却非常相近。这一技术可以降低游戏对系统硬件的过高要求。Carmack 打算在今年 QuakeCon 大赛上展示最新的 DOOM Ⅲ演示版本，并期望在秋末能正式推出。Carmack 还表示 DOOM Ⅲ将不会是他在第一人称射击游戏引擎上的封山之作，但最近几年内肯定不会再推出新引擎了。
让我们一起期待这款惊世之作尽快问世。

酷冷世代，至尊 Style

日前，CoolerMaster 在京举办以"酷冷世代，至尊 Style"为主题的 2003 CoolerMaster 产品发布会，隆重推出一系列 IT 产品。这些产品不仅性能优越，而且设计新颖、风格独特。此次 CoolerMaster 推出的一系列产品，包含 CPU 散热、机箱及个性配件等硬件。不仅内在品质优越，而且外在至酷精美。质地、造型、颜色、线条、性能、安装以及应用，由表及里，从内到外，处处体现个性风格。除产品展示外，本次会议还发布了 CoolerMaster 最新战略方针。

数码相机酷伴套装精彩发售

友立资讯 2003 年 4 月 10 日推出数码相机族必备圣品——《DVD 拍拍烧 2.0 － 数码相机酷伴套装》。它包含最新版《DVD 拍拍烧 2.0》和《Ulead Photo Explorer 8.0》，是特别为数码相机用户设计的完整解决方案。

《DVD 拍拍烧 2.0 － 数码相机酷伴套装》为数码相机用户考虑得非常周全，您可以使用 Ulead Photo Explorer 8.0 快速从数码相机获取和浏览相片，并进行后期处理，轻松完成电子邮件发送、打印输出、幻灯演示和盘面制作等多项操作。再加上高清晰相片 VCD / DVD 制作利器 Ulead DVD 拍拍烧，您可以轻松创建画面效果达到 DVD 影片质量的相片式 MTV。新版 DVD 拍拍烧 2.0 增加了静态相片转场效果、动态影片相册、批次收集、语音旁白录制、字幕与注解、多重背景音乐与音乐自动淡出效果等多项发烧功能。

该套装售价仅 288 元。同时针对《DVD 拍拍烧 1.0》和《Ulead Photo Explorer 7.0》老用户提供升级版，仅 198 元。

SONY 秘密研制掌机

任天堂无疑是掌机领域的王者，GBA SP 的全球热销再次证明了它的领导地位。另一游戏巨头 SONY 当然也不会坐视不见，因此此前一直有 SONY 正在研制掌机的消息流传，现在甚至又有这款掌机更详细的情况透露出来了。

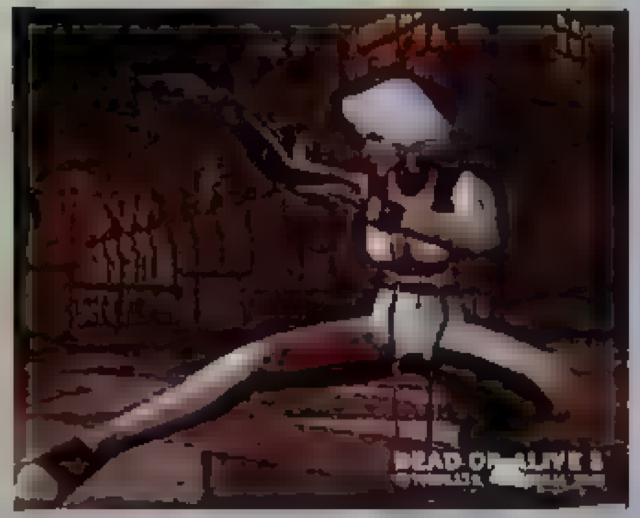
据悉，这款主机的名称为 PSW，尺寸为 15*8*1 6CM，16 9 宽屏液晶显示，24 位真彩色，32 位 CPU，多边形性能为 180 万 / 秒，声音为 PCM WAV 格式，以智慧型超薄锂离子电池供电，端口包括 2 个 USB2 0、1 个 AV MULTI OUT、1 个 SERIAL、1 个 COMM 和 1 个耳机端口。附加功能包括播放 / 录制音乐 MD、播放 MP3 及 MPEG 电影文件等等。

据悉，这款掌机将于 2003 年 12 月 23 日正式发售。

员工跳槽带走源代码 美国艺电穷追猛打

据悉，此前盛传的美国艺电(Electronic Arts)状告跳槽员工带走源代码一案现已基本结案。双方协调的结果是，23 名前员工同意将相关资料返还给美国艺电，但并不承认他们的行为违法。美国艺电的律师 Ruth Kennedy 则表示，他们将向 Spark Entertainment 追讨由此事件给美国艺电造成的经济损失，包括诉讼费用。Spark Entertainment 就是这些员工离开美国艺电后自行创立的一间工作室，据称他们离开时带走的资料包括一系列机密文件和著名射击游戏《荣誉勋章》的部分程序源代码，难怪美国艺电如此光火。

《生与死》电影版开拍



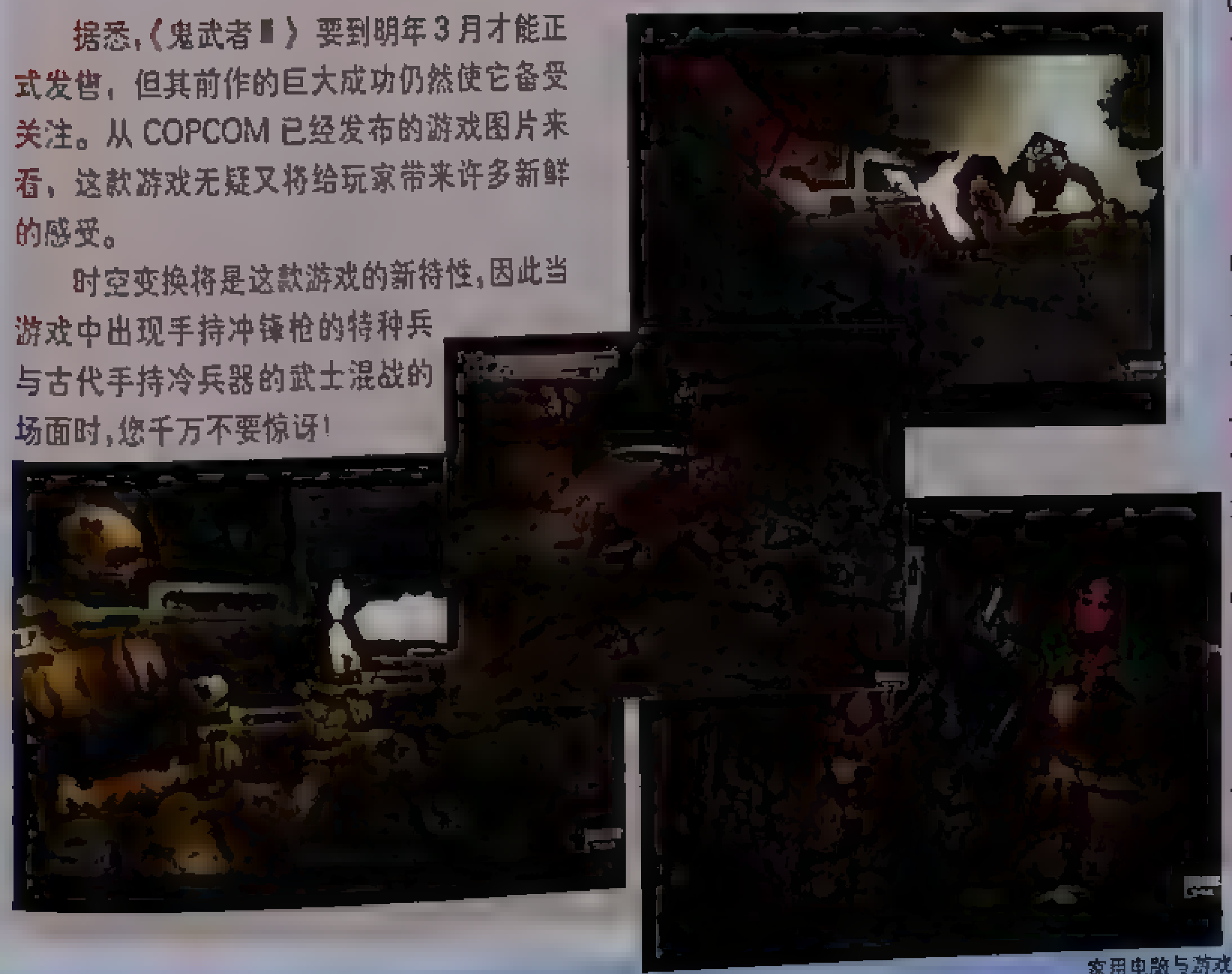
据悉，著名游戏《生与死》的电影版将于今年开拍。制作方 Impact Pictures 和 Constantin Films 已证实了这个消息，并称 Mindfire Entertainment 也将参与这部电影的制作，Impact 的创立者 Paul Anderson 和 Jeremy Bolt 将担任电影的制片，剧本则由 J.F. Lawton（作品包括《风月俏佳人》等）编写。

据透露，这部电影的制作成本预计将达 3000 万美元，初步定位为 PG13，即适合 13 岁以上的观众。预计 2004 年秋季正式上映。

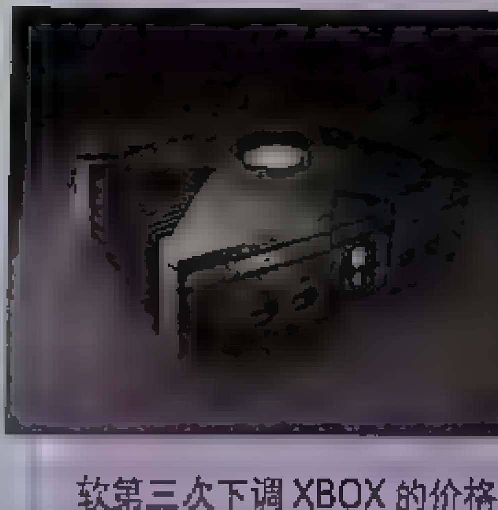
《鬼武者Ⅲ》最新截图亮相

据悉，《鬼武者Ⅲ》要到明年 3 月才能正式发售，但其前作的巨大成功仍然使它备受关注。从 COPCOM 已经发布的游戏图片来看，这款游戏无疑又将给玩家带来许多新鲜的感受。

时空变换将是这款游戏的新特性，因此当游戏中出现手持冲锋枪的特种兵与古代手持冷兵器的武士混战的场面时，您千万不要惊讶！



XBOX 再度降价 20% 全力抢占欧洲市场



日前，微软将 XBOX 在欧洲市场的售价再次降低了 20%，在欧洲大陆的售价将为 199 欧元，而英国的售价为 129 英磅，均低于其竞争对手索尼 PS2 和任天堂 NGC 的价格。这已是微软第三次下调 XBOX 的价格，无非是为了保住自己在欧洲游戏机市场第二名的宝座。相信此举一出，索尼和任天堂也会在短时间马上做出应对，全力反击。

NGC 几成任天堂鸡肋

从任天堂最近公布的其上一个财政年度（2002 年 3 月至 2003 年 3 月）的财政报告来看，其纯利润由原计划的 800 亿日圆下降到了 660 亿日圆，销售额也由原定的 6000 亿日圆下降到了 5000 亿日圆，未能达到预期目标。据悉，这完全是由于其游戏主机 GAMECUBE 的销售不利导致的，原计划销售 1000 万部，但实际上只卖出了 560 万部，而原计划 5500 万套的 GAMECUBE 软件的销售计划也远未完成，只卖出了 4450 万套。

暴雪"肆虐"愚人节

4 月初，暴雪官方网站发表了一份特别注明并非愚人节玩笑的声明，宣布已对大批《魔兽争霸Ⅲ》和《暗黑破坏神Ⅱ》的作弊帐号进行了封权处理。该声明指出，由于 Battle.net 上这两款游戏的作弊情况日益严重，为表明与作弊软件抗争到底的决心，暴雪决定永久性地封掉一批帐号，其中"魔兽"帐号 12000 个，"暗黑"帐号 13.1 万个，同时对 7000 个 CD-KEY 进行停权一个月，1000 个《魔兽争霸Ⅲ》CD-KEY 永久停权的处理。

此次行动可谓十分严厉，虽然暴雪也表示不无遗憾，但为了保证游戏世界的公平有序，他们表示还将继续对战网用户进行严密监察，对作弊行为绝不手软。

ESWC 登陆中国 5 月开打

据悉，与 WCG、CPL 一起并称全球三大电子竞技盛事的法国 ESWC (Electronic Sports World Cup)大赛即将亮相中国，中国区预选赛将于 2003 年 5 月中旬正式开打。

据本次大赛的中方组织机构——北京世模科技有限公司负责人称，ESWC 是由法国曾举办过 LAN ARENA 的 Ligarena 公司主办的，此次 ESWC 将在法国巴黎西南方 Poitiers 市的 Futuroscope Expo Park 国际会展中心公园举行，届时将有来自全球 29 个国家的数百名顶尖高手参加三个比赛项目和三个表演项目的角逐，奖金总额将超过 15 万欧元。

此次 ESWC 中国区预选赛将设置《魔兽争霸Ⅲ》及《反恐精英》两个比赛项目，报名工作已于 4 月 26 开始，将于 5 月 15 日截止。正式比赛将从 5 月 16 日起在北京、上海、成都、广州等数个城市轮番举行，并最终于 6 月 4 日在北京进行全国总决赛，优胜者将于 7 月初赴法国巴黎参加 ESWC 全球总决赛，与全球各路高手进行角逐。

网龙(中国)董事长刘德建 E3 论剑

年度 E3 娱乐展（Electronic Entertainment Expo）是全球游戏业最大规模的展会。2003 年度 E3 大展将于 5 月 13~16 日在美国洛杉矶隆重召开。

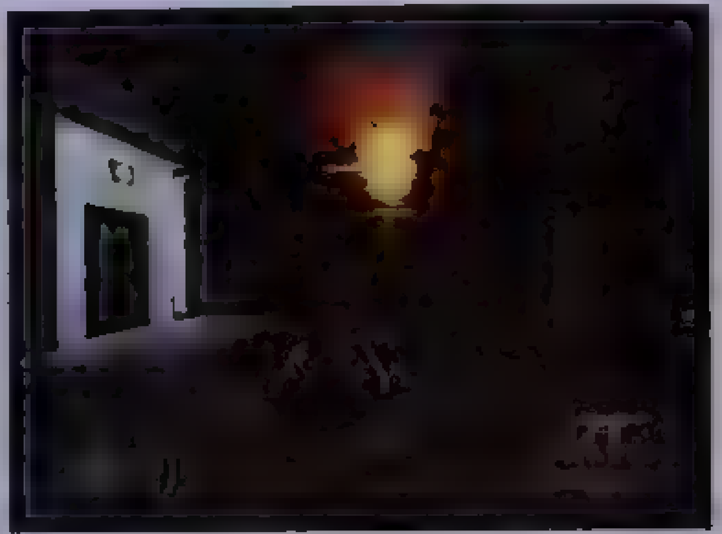
作为全球游戏业界的交流盛会，E3 每年都会邀请全球游戏业界最具代表性和影响力的游戏业内代表在展会上发表精彩的专题演讲，以期对目前的游戏业界动态作出权威的评价并对未来的游戏发展提供专业的意见。日前，E3 展会的组委会已正式邀请网龙(中国)公司董事长刘德建先生在 2003 E3 展会中做关于"全球领先的游戏、游戏类型和游戏趋势巡礼（A Global Tour of Top Games, Genres, and Trends）"的专题演讲，同时受邀参加这个主题演讲的还有网络游戏业界知名的游戏制作人、来自韩国 NC-Soft 的 Starr Long，其代表作品有《网络创世纪（Ultima Online）》等。

据悉，网龙(中国)公司是此次 E3 展会唯一受邀参加演讲的中国游戏开发公司。届时，刘德建先生将代表中国游戏业界向出席本次大会的全世界游戏业界代表介绍目前中国网络游戏的发展概况，以及未来几年的发展趋势。

电子游戏成为低收入家庭娱乐首选

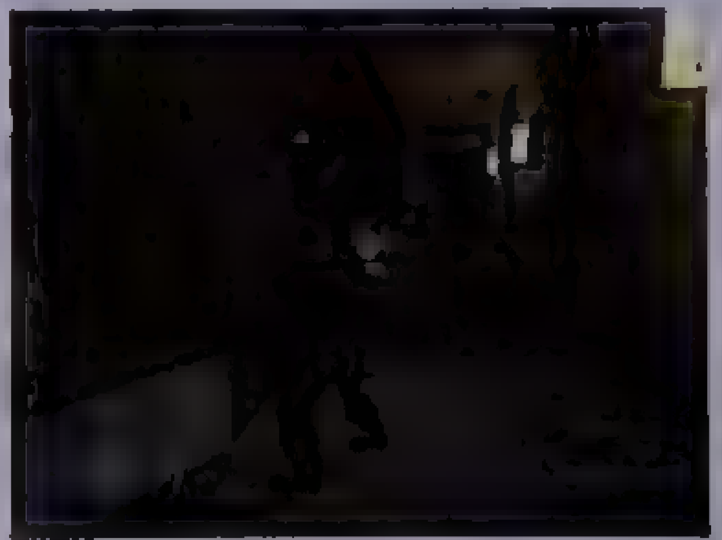
日前，美国调查机构 Jupiter Search 对美国 10 岁左右的游戏玩家进行了的调查，结果显示，美国 13~17 岁年龄层的玩家中，低收入家庭的少年平均花在游戏上的时间为 9.7 小时/每周，而高收入家庭的少年只为 6.5 小时/每周。该机构分析认为，这种差别主要是因为缺乏开车兜风和举行派对的条件，因此玩游戏成为低收入家庭孩子的首选。调查还显示，低收入家庭的孩子大概有 60%还在玩以前的游戏机，而高收入家庭只有 37%没有购买新型游戏机。除此之外，该调查还显示，不同性别对游戏的态度也有很大的不同，95%的男生每个月至少玩游戏一次以上，而每月游玩游戏一次以上的女生只有 67%。

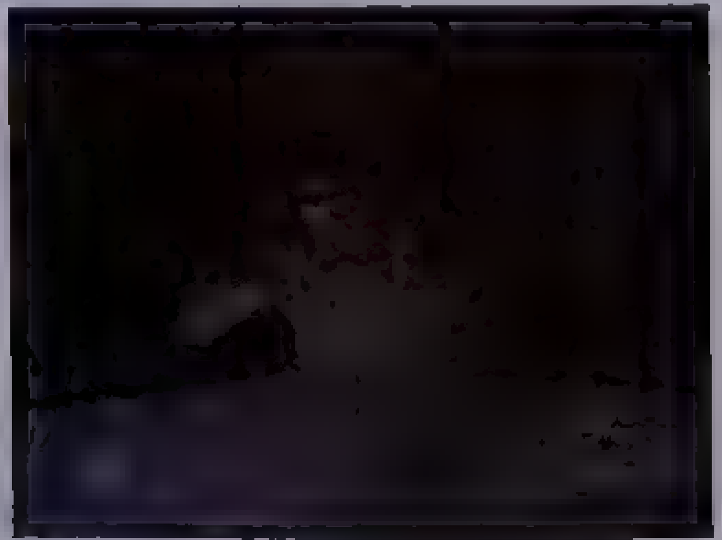
PS2 网络间谍动作游戏首度曝光



日前，SONY 公布了一些正在开发中的 PS2 联网间谍游戏《Syphon Filter The Omega Strain》的游戏画面，这是该游戏的第一次正式曝光。

据悉，这款游戏由 SONY 美国分公司制作，支持 1~4 人联网，适合 18 岁以上玩家。游戏中将提供 17 个超大型关卡供玩家探索、战斗，每个关卡又有多种的达成任务方式，玩家可以用强大的角色编辑系统定制外貌、制服和装备，可以用专用耳机和其他联网玩家通讯并制定作战方案，游戏中的武器装备则多达 100 余种。预计 2004 年冬季发售。





《月影传说》登陆日本

据悉，由金山数字娱乐公司西山居工作室开发的《剑侠外传之月影传说》日文版于 3 月 27 日在日本正式上市发行，这是第一个打入日本市场的中国大陆原创单机游戏作品。

日本 FALCOM（法尔康）公司是日本游戏界著名企业，《剑侠外传之月影传说》是 FALCOM 公司继代理韩国的《西风狂诗曲》之后代理的第二部国外游戏，共 3 张 CD 售价 7680 日元。FALCOM 公司是知名单机版游戏开发商，该公司曾开发过《双星物语》、《英雄传说》、《朱红的泪》等，在游戏研发、海外代理方面有许多成功且独到的经验。此次金山公司与 FALCOM 公司的合作表明，金山公司多年在游戏领域的努力得到了市场的肯定，西山居游戏工作室以弘扬中国传统文化为根本的思路得到了国内外市场的一致认同。

在《剑侠外传之月影传说》进军日本、开辟海外市场的同时，金山数字娱乐事业部 2003 年的重头产品《剑侠情缘网络版》也吸引了台湾、日本、澳大利亚等地的游戏厂商和代理商的高度关注。《剑侠情缘网络版》是金山公司自主开发并且独立运营的国内第一款表现中国传统武侠世界的网络游戏，它秉承了《剑侠情缘》系列情节曲折感人、操作界面友好、画面音乐优美的优点，同时玩家也能在游戏过程中体会到浓厚的中国传统文化底蕴。这款游戏将于 6 月初公开测试，并很有可能在暑期正式运营。

POLO 轿车有主 《天骄》游戏代言人浮出水面

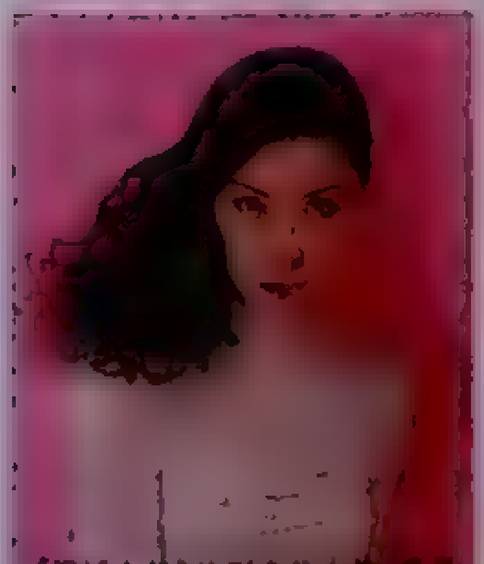
3 月 30 日，200 多家新闻媒体齐聚北京香格里拉饭店，目标软件的《天骄》游戏代言人发布会正在这里举行。来自江苏省南京市的玩家徐勇先生，通过玩游戏成为一辆崭新的价值 12 万元的 POLO 轿车的新主人，历时两个月的"做形象代言人，迎娶 POLO 轿车"活动终于为《天骄》确定了自己的玩家代言人。北京欢乐时代公司同时宣布，5 月 1 日，第二位《天骄》玩家代言人活动即将开始，《天骄》游戏玩家可以随机得到幸运锦囊，并有机会得到价值 12 万元的轿车。

《天骄》之所以在玩家中寻找形象代言人，与其打造国产精品网络游戏的"野心"密不可分。据《天骄》运营公司欢乐时代负责人介绍，《天骄》是一款 100%的国产精品软件，它历经单机版、战网版，可以说，《天骄》能够在国内顺利公开测试，与国内玩家在过去两年来给予的支持密不可分。因此，欢乐时代公司愿意开业内的先河，不爱明星爱玩家，采用在参加公开测试玩家中随机的方式，在百万玩家中诞生国内第一个平民游戏代言人。《天骄》将以此为契机打造"中国人"真正自己的网络游戏。

实际上，在网络游戏已经成为一种产业的今天，我国的网络游戏却有 75%的市场被韩国游戏所占据。而《天骄》则希望凭借丰富的文化内涵和独特的武器道具系统、战斗方式为韩流侵袭筑起一道民族的大坝。《天骄》这个幸运儿一诞生就挂满了荣誉的光环，先是顺利进入国际 E3 大展，接着翻译成英、日、韩等多国语言，杀入了美国、加拿大、日本、韩国市场，最近又获得了国内最佳原创游戏奖。在测试期间，玩家更是成几何级数增长。

据《天骄》研发商目标软件介绍，《天骄》恢弘庞大的故事背景，古色古香的楼宇亭台，引人入胜的人文风貌，烽火连天的杀戮战场将带给玩家与韩国潮流网络游戏截然不同的深刻感受，每一位国内玩家，都能够尽情享受自己民族的历史名篇，细细的品位中国博大精深的文化底蕴，从而更加为《秦殇世界》倾注自己火样的热情。

游戏橘子发布《天城之战》


《天城之战》特别宣传大使——路易

2003 年 4 月 3 日，游戏橘子在北京召开发布会，宣布《混乱冒险》将迎来它在大陆地区正式运营以来最大的一次改版，全面升级为《混乱冒险——天城之战》。据悉，此次改版最大的变动是使用了全新改良的 3D 引擎，《天城之战》的游戏画面将达到前所未有的精美程度。在 3 月 23 日至 28 日举行的《天城之战》内测活动中，共有数十万玩家下载了测试客户端，四篇测试活动的新闻被 800 万人次点击浏览。在测试期间，分 2 次限量发放出去的 1 万个测试账号不仅创造了两小时内申请一空的奇迹，也创造了共有 100 万次的不同玩家的最高上线使用率。

在发布会上，为了使广大玩家更快、更及时地了解并和掌握在《天城之战》中作战的技巧和乐趣，游戏橘子还特别邀请了神秘嘉宾——世界名模路易小姐作为《天城之战》的特别宣传大使。现就读于上海戏剧学院播音与主持专业的路易曾在法国尼斯世界超级精英模特大赛中获得天桥表演银奖，据她本人称对《混乱冒险》十分感兴趣。

中公网 Web 游戏世界火爆推出

国内著名网站中公网 CIS 自从 2002 年 8 月转做专业的游戏资讯网站——中公网游戏快车以来，因其"风格时尚、独创性强"迅速吸引了许多游戏玩家的关注，成为众多游戏资讯媒体中的又一支新军。为了丰富游戏资讯网站的内容，摆脱以往千遍一律的栏目构架，建立自己独有的特色节目，经过精心的准备，中公网于近日推出了一个新的免费服务内容——中公网 Web 游戏世界（http://webgame.cis.com.cn）。

刚刚开放测试的中公网 Web 游戏世界以在线的 Web 棋牌游戏为主，目前已推出了五种不同的棋类 Web 游戏，包括中国象棋、军旗、五子棋、双人跳棋和国际象棋。特色在于：第一，完全的 Web 方式，无需下载客户端，速度快；第二，无需注册，避免了繁琐的认证和注册步骤，十分方便。此外还有在线聊天、添加好友、设置黑名单、查看在线人数等多种服务，而更多、更方面，更齐全的游戏功能也正在开发之中。

“石器”武道会 决战上海

由北京华义举办的《LG 未来窗杯石器时代天下第一武道会》决赛将于5月4日在上海举行，届时通过初赛和复赛选拔出的八强队伍将赴上海进行最后决战。

此次大赛由 LG 电子、北京华义与新浪游戏主办，微软、朝华数码以及 BOXBBS 协办，特设了总价值 50 万元的巨奖，决赛奖品包括由 LG 电子提供的 L1710s 液晶显示器 10 台和 L1510s 液晶显示器 5 台，微软公司提供的 15 个光学银光鲨鼠标和 15 个 Internet Keyboard，朝华数码提供的 5 部 7510 型 mp3，5 部 8110 型 mp3，和 5 部 DC-Z130 型数码相。

同时，为了给玩家提供一个面对面交流的机会，增加玩家之间的友谊，北京华义还会在上海举办第一次官方的玩家见面会，会上还将进行玩家可参与其中的各种娱乐以及抽奖活动。

星际玩家见面会 正式开始

4月5日，筹备多时的中国星际玩家见面交流系列活动之北京星际爱好者见面会在深蓝中友网吧如期举行。会上除播放了韩国星际高手 SLAYERS BOXER 与 NC YELLOW 的对抗录像外，更举办了现场的一对一友谊赛，经过6轮的激烈角逐，最后由 BEIJING.SMS 和 HK 搭档的战队获得了最终胜利，他们同时获得了由奥美电子（武汉）有限公司送出的精美奖品。此外，中国老一辈星际玩家洪哲夫也作为嘉宾莅临此次见面会，与其他玩家共同交流星际作战经验。

同时，见面会现场还开始接受中国星际玩家全国排名友谊赛的报名，玩家们都详细询问奥美这次官方赛事的情况，对这次比赛充满了信心。

成都梦工厂正式成立

日前，成都梦工厂软件有限公司宣布成立，公司专注于电脑娱乐软件的开发、推广与发行，公司的创始人则是原金山公司助理总裁，负责国内著名的西山居制作室七年之久的游戏业界知名制作人裘新。

裘新表示，梦工厂将在2-3年内达到150人左右的规模，总投入资金2000万以上，2003年将组成60人左右的团队，其中研发人员占50人，未来产品将更注重本土文化选材的深度挖掘，在对用户做更细致周到的服务，对合作厂商更技术化更诚信的合作方面作出努力。原西山居主策划李兰云将担任梦工厂的策划顾问。

最近几年，国内的电脑娱乐软件市场，尤其是在线游戏市场呈现狂飙突进般的增长，而目前占据市场主导地位的，则是以《传奇》为代表的韩国产品。裘新分析，电脑娱乐软件作为以文化为背景的软件产品，以本土文化为基础的国内产品应该具有更大的天生优势，未来2-3年国内研发的产品将越来越快速地在市场上获得更大的份额。国内电脑娱乐软件的研发目前主要分布在北京、上海和广州地区，裘新希望梦工厂软件公司的成立将使成都、重庆等西部地区成为中国第四个电脑娱乐软件的研发基地。

天虎信息更名欢乐数码

网络游戏《命运》的运营商、四川电信旗下的成都天虎网络信息技术有限公司日前正式更名为成都欢乐数码信息技术有限公司。在此之前，“欢乐数码”一直作为一个数字娱乐品牌存在，而改名后，“科技以快乐为本”的精神则体现在了新名称中。

与此配合，欢乐数码于近期组织了一系列活动，刚刚结束的“客服美人鱼”就是其中一个，该活动给默默无闻的客服人员们提供了一个亮相的机会，增进了客服人员和玩家间的交流。据悉，其他活动也正在开展或准备之中，详见 www.wydcn.com。

寰宇之星召开渠道说明会

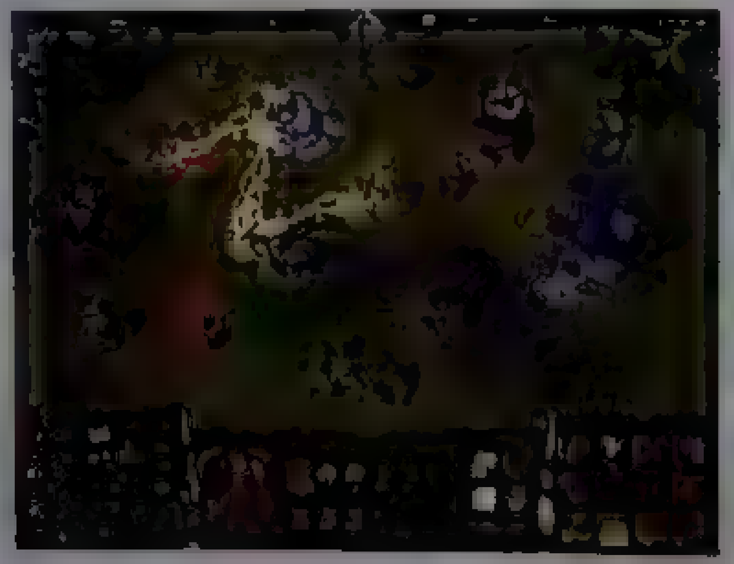
进入4月，游戏市场的旺季即将到来，各家厂商也都正在为暑期的销售旺季做积极的准备，2002年以多款绝对具有优势的产品“叱咤”单机游戏市场的寰宇之星也不例外。第一动作就是酝酿了许久的“6城市产品说明会”，不仅面向渠道商，更面向广大玩家，专门开辟了试玩体验区，包括《仙剑奇侠传Ⅱ》、《幻想三国志》、《圣女之歌Ⅱ》、《征天风舞传》在内的多款新游戏曝光。寰宇之星表示，举办此次活动的目的有两个：第一，为了配合各地渠道商的经营决策，第一时间直接集中地获得寰宇游戏资讯以及渠道策略。第二，就是让玩家第一时间体验到精品游戏，了解游戏特色，正确选择。

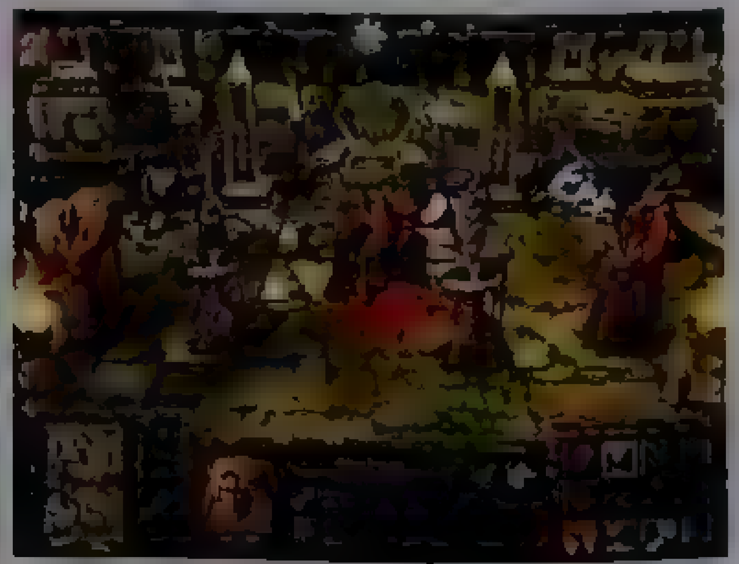
经过精心筹备，“寰宇之星2003年暑期强档产品说明会”终于拉开了帷幕，第一站将在沈阳展开，此后西安、上海、广州、武汉、成都几城市都将陆续展开活动。

“魔兽Ⅲ”资料片正加紧汉化

做为2002年全球电子游戏界公认的颠峰之作《魔兽争霸Ⅲ混乱之治》的资料片，《冰封王座》也倍受世人瞩目，这款超级大作早在今年3月3日暴雪副总裁比尔·罗珀访华见面会上演示时便掀起了高潮。目前，《冰封王座》BETA 版战网测试正在全球如火如荼地进行。

为了使这款世界级大作的中英文双语版能和国外同步上市，经过大力争取，国内代理商奥美电子已经委派专人前去《冰封王座》爱尔兰测试专区进行沟通协调和进度的跟踪，力争在今年暑期在国内推出该大作的内核汉化的完全中文版。





中国电子竞技联赛2003开幕式在京举行

经过了三个多月的精心筹划与准备，中国电子竞技联赛2003正式拉开帷幕，于4月18日在北京故宫太庙广场举行了规模盛大的开幕仪式。

此次联赛将推动国内电子竞技与游戏产业发展，规范国内电子竞技团队建设与正规化发展道路，成为首次由官方管理部门主办，电信机构与多家软、硬件厂商参与协办的电子竞技大赛，也是国内迄今为止最大规模的赛事。比赛将在全国16个赛区展开，预计历时一年，总奖金额高达150万元，将吸引国内将近20万电子竞技爱好者参加比赛。

中国电子竞技联赛2003正式开幕之后，北京赛区的评级赛将紧接着进行，全国其他14个赛区也将在之后的一段时间内陆续开始评级赛。玩家可以通过联赛官方网站（www.goc2003.com）、奥美电子官方网站（www.aomeisoft.com）、联通游戏网（goc2003.game165.com）、中国游戏玩家俱乐部网站（www.gpc.cc）了解联赛各种详细信息。

不插电的石器时代

由华义公司基于网络游戏《石器时代》制作的《石器时代魔法牌》，将在4月底至5月初上市，定价每套148元。

这款卡牌游戏产品采用《石器时代》中宠物的属性相克、道具的特殊功能、事件牌的随机出现和人物的不同能力，制定了相关的卡牌游戏规则和操作方式。产品把虚拟的网络变为实物的卡牌来竞争，从而达到“不插电的石器时代”的娱乐效果。

华义公司邀请了近百位数学系、统计学系教授和学生花费一年的时间，共同参与了《石器时代魔法牌》的设定及测试工作，除了结合《万智牌》（Magic: The Gathering）及《游戏王》的魔法威力和怪兽组合概念外，更加入了全新的宠物经济系统及掷骰参数，使游戏增加了无限的变化性及玩法。

《冰封王座》梦幻配置评选天天有大奖

熟悉暴雪作品的玩家都知道，暴雪的每一款资料片就像又一个独立制作的游戏，都会把原作带向一个新的高潮，带来永久的经典，《星际争霸》资料片《母巢之战》如是，《暗黑破坏神Ⅱ》资料片《毁灭之王》如是，作为2002年经典大作《魔兽争霸Ⅲ》资料片的《冰封王座》又将带给世人什么样的惊奇呢?

你热爱游戏吗? 你熟悉硬件吗? 顶级的游戏大作，梦幻的游戏配置，奥美电子和《家用电脑与游戏》杂志、网易游戏频道一起主办《冰封王座》梦幻推荐配置每日有奖大评选活动，敬请关注!

此次活动将于5月8日到6月6日之间举行，活动方式为通过邮件或实信投票，在包括CPU、硬盘、显示器、光驱、闪盘、显卡、声卡、音箱、硬盘、鼠标、闪盘、主板、机箱等各种硬件设备中各推荐一种品牌。每日都有抽奖，大奖为奥美电子最近上市的超酷《半条命世纪珍藏版》一套，幸运奖十名，奖品为《魔兽争霸Ⅱ》怀旧版一套。

投送地址：北京市海淀区北三环西路47号乙12号楼 B1-2 奥美电子有限公司市场部

邮政编码：100086

电子邮箱：wc3@aomeisoft.com

《冰封王座》全国巡回 万人签名正式开始

《魔兽争霸Ⅲ》的资料片《冰封王座》今年暑期将隆重推出，经典游戏的魅力也引来了一些不法分子兴风作浪，大量制造劣质盗版和伪正版牟取暴利，不仅侵害了合法代理商的权益，也损害了广大消费者的利益。为了维护广大消费者的利益，打击盗版和伪正版，使《冰封王座》这款经典游戏深入人心，国内代理奥美电子准备在全国范围内开展声势浩大的《魔兽争霸Ⅲ冰封王座》万人签名活动，向暴雪献礼。

此次活动由奥美电子主办，《家用电脑与游戏》杂志及北京、上海、武汉、天津、大连、沈阳、重庆、成都、西安、南京、杭州、广州等全国10余座大城市中的指定经销店协办，活动时间为5月初到6月底，选在节假日进行，每个城市进行2天，各城市错开进行。具体活动时间和地点请留意奥美官方网站（www.aomeisoft.com）。

据悉，凡持有奥美电子游戏的正版包装（外包装、说明书、游戏盘等任何一项能证明是奥美产品的东西）即视为奥美正版用户，玩家可以在各地指定经销店精美名册上签名并留下联系方式。还可参加现场抽奖活动，有精美礼品赠送。活动期间每天前20名持有奥美电子《魔兽争霸Ⅲ》正版游戏包装并在名册上签名的玩家都将获赠暴雪经典大作《魔兽争霸Ⅱ》。奥美还将在所有的签名玩家中抽取10名幸运者，他们将获得由暴雪副总裁、星际、暗黑、魔兽主创比尔·罗珀亲笔签名的《冰封王座》珍藏海报一张。

高水平 CG 尽展《魔剑》魅力

近日，天人互动公司推出了网络游戏《魔剑》的动画 CG。这段 CG 动画将《魔剑》的特点非常直观的表现了出来。据悉，这段 CG 是外商历经近半年时间才制作完成的，其水准足以与电影《指环王》相媲美。可以说《魔剑》的 CG 代表着世界网络游戏 CG 最高水准，它将游戏的特点以最直接的方式展现在玩家面前。这段 CG 完美展示了我们渴望的网络游戏，告诉我们什么是真正的"新网游"。数百种特异法术，无尽的职业研究，完整城战体系，多种族多职业多战术的配合协作，三维真实比例建筑，坚固的防御工事，各种器械组合，真实的城战等等，我们在 CG 中看到每一个场景都可以在《魔剑》中实现。详情请查看《魔剑》官方网站 www.shadowbane.com.cn

另据透露，《魔剑》将于 5 月正式在中国进行公开测试，为了使玩家能够及时玩到《魔剑》，国内代理商天人互动已经为玩家准备了百万张配送光盘，将随杂志附送、网吧发放，全国 50 多家网站也都建立了《魔剑》专区以满足玩家的需求。同时，由于《魔剑》要全球同步上市、全球同步提供服务和升级，因此汉化工作是随着游戏的不断更新随时进行汉化的，并且是完全的汉化，国内玩家完全不会碰到语言障碍。

"罗技杯"数码汽车拉力赛正式开战

2003 年 4 月 5 日，2003 年全国汽车拉力锦标赛北京拉力赛——"罗技杯"数码汽车拉力赛在北京冰河谷网吧正式举行。参赛选手分为职业车手、媒体和玩家三组。其中职业车手包括 2000 年全国汽车拉力锦标赛冠军周勇先生和曾获全国拉力锦标赛"飞车王"称号的綦法伟等 10 余位中国顶级赛车手，媒体组则都是游戏杂志和汽车杂志的资深记者，玩家组中则都是一些实力雄厚的飙车迷。此次比赛的指定游戏为《冠军拉力赛》(Rally Championship)，采取现场报名，直接比赛，并单独记录成绩的比赛模式。

此次比赛旨在促进中国汽车运动、IT 产业、汽车工业、游戏外设和软件的发展，吸引了各界人士的广泛关注。

全国实况足球大赛即将开战

据悉，由完全实况文化交流有限公司和碟中碟软件科技发展有限公司主办的《足球游戏志》创刊杯全国实况足球大赛将在 7 月份举行。届时，将有来自北京、天津、上海、重庆、武汉、广州、厦门和香港共全国 8 个地区的选手汇聚京城，共迎这实况足球的历史时刻！这也是继 3 月 1 日北京实况大赛后本年度国内最重量级的实况足球赛事。长久以来，实况迷们最盼望的就是可以跨越地区和不同类型的选手交锋，既切磋技艺，又可以共同进步，比比谁更强。所以，本项赛事也是顺应了广大实况迷的意愿而举办的。更多关于赛事及报名的情况请登陆 www.winning11.com.cn 查询。

(上接 149 页)

答：当然，我们承认，中国市场是韩国网络游戏的重要市场，但我想说，除了中国，韩国还有很多其他的网络游戏市场可以去开拓。在未来，韩国游戏与中国本土游戏不可避免地要进行竞争，为了占据一定的主动和优势，韩国游戏厂商也会继续加强自己在各方面的实力。

换句话说，如果将来中国本土开发的产品非常成功的话，我想韩国游戏公司也一定会感兴趣并考虑引进到韩国去，韩国人也会向中国同行借鉴和学习。其实采访的开始我就说了，我们此次来中国，也正是抱着一种学习的态度来的，主要目的就是感受中国的游戏氛围。所以我认为中韩两国游戏产业的发展其实就是一个互补的关系，在竞争中不断地相互促进。

整个采访下来，我的感觉就是——韩国人太"狡猾"了，呵呵，应该说是精明。因为在采访中我还问到了几个上文中没有提到的问题，都被他们闪烁其词了。比如，我问他们对年初的《传奇》事件怎么看，人家竟然反过来先问我或者说中国人是怎么看的，当我告诉他们中国人是很公正地看这件事的时候，他们就说韩国人也是很公正的看这件事的！呵呵，等于没答，却又答的巧妙，虽然同样是公正两个字，但站在不同的角度来看，你说的公正与人家所说公正肯定是不一样的公正嘛，这事儿明摆着！但是有一句话倒是十分中肯的，那就是他们提醒合作双方在签定合同时要慎而又慎，中国的代理商们要谨记啊！再比如，我问他们对当前中国代理商普遍反映的韩国网游价格虚高不合理的问题怎么看，你猜人家说什么——物有所值！得，我是没的可说了，谁让人家牛呢?！而且人家是很谦虚、很谨慎、有理有据地说出这番话的！顺便提起这两个问题并非对韩国厂商心存不敬，恰恰相反，我倒觉得国内厂商应该好好地向人家学习学习，一是提高技术实力，二是学得"狡猾"一点儿，呵呵……一味享受别人的"馅饼"自然要负出更多的代价，自己动手才能丰衣足食。■

来自韩国的美味"馅饼"

——Zestturn 高层谈《苹果派》与中国市场

早在 2002 年末，中青旅创格就与韩国 ZESTTURN 签订了协议，拿下了人气大作《苹果派》在国内的代理权，并对该游戏进行了彻底的改造，使游戏更适合中国游戏玩家的口味。对中青旅创格而言，这是继他们在国内推出《笑傲江湖》、《新仙剑奇侠传》等多款单机游戏精品后突然沉寂了数月之久后迈出的重要一步——全力进军网络游戏市场，《苹果派》无疑将是他们打天下的第一个诱饵。

3 月 14 日，《苹果派》开发商韩国 Zestturn 公司的社长赵寅成先生和副社长李祥圭正在创格总部造访，趁此机会，国内多家游戏媒体对他们进行了采访，本刊亦在其中。

问：首先欢迎两位来到中国，并给中国玩家带来了这么好的游戏，同时请两位先谈一谈此次中国之行的主要目的?

答：我们这次来中国，主要是与中方代理公司中青旅创格协商《苹果派》的本地化工作，以便让它能够更适合中国玩家的口味。除此之外，我们还特别希望能够感受一下中国的游戏文化氛围，了解中国的游戏市场，以便找到能让《苹果派》更好地被中国玩家接受的运营方式。

问：韩国网游目前在中国，甚至全球都很受欢迎，一片繁荣景象，这些都说明韩国网游的发展已经十分成熟，能否介绍一下基本状况?

答：韩国游戏现在主要分为两种，一种为网络游戏，一种为单机游戏，以前单机游戏特别多，但现在已很少了，主要都是网络游戏了，几乎看不到一个人玩单机游戏了，都在玩网络游戏。而且韩国网络游戏的发展一般都是很稳定的，已经非常成熟了。但是有目共睹，韩国本土的网游戏市场是很有限的，这也就决定了大部分韩国厂商打的是海外市场牌，所以我们的产品主要是通过世界上的一些产品品评会来进行宣传，以期打入国际市场。当然，从文化差异，以及当前基于因特网的网络游戏的发展状况来看，我们还是更看好东南亚市场，尤其是中国、中国台湾、日本等等，首先是因为文化相通，我们的产品在这些市场比较容易为玩家接受，其次是因特网在这些国家和地区的发展势头很猛，尤其是中国，我们认为这一个极有潜力的市场。

问：听说韩国有 500 家游戏公司，竞争是否很激烈?

答：非常激烈！

问：众所周知，韩国政府是十分重视本国游戏产业的发展的，而且游戏产业正在或者说已经成为了韩国的一大经济支柱，那么韩国政府对游戏企业实行了哪些优惠政策，又是如何来规划和协调这么多游戏公司的发展的?

答：韩国游戏业有一整套完善的运作机制，比如大力培养后备人才、政府政策合理引导，以及民众观念的认同等等。其实韩国政府也并不是对所有的网络游戏都给予支持的，只有他们认为有潜力的厂商，有市场的游戏，他们才会给予一定的支持，比如在测试时提供服务器，甚至提供一定的资金支持等，但是如果他们认为一款产品的内容不是很好，不合适的话，他们是不会让这个产品在社会上生存的。

问：《苹果派》已经落户中国，那么你们在中国的市场策略是怎样的？为什么会选择中青旅创格进行合作?

答：对于网络游戏，我们觉得最重要的就是本地化工作，韩国游戏拿到中国来肯定要进行一定的改造，以便让中国玩家更容易接受。当然，首先是要找到一家实力雄厚、了解本地市场、有网络游戏运作经验的本地代理商进行合作，比如中青旅创格，因为主要的运作还是要通过代理商来进行的，大量的宣传工作都要由他们来操作，而我们会根据自己在韩国的宣传与推广经验，提出合适的宣传与推广提案供他们参考。我们更主要的任务是在技术上提供支持。

之所以选择与中青旅创格合作在中国推广《苹果派》，我们是经过了细致考察的，首先是因为中青旅创格对《苹果派》的理解与我们的市场考虑相吻合，其次是因为它是一家非常有潜力的公司，它在做单机游戏代理时就已形成了一整套规范的代理模式，建立了完善的销售渠道，具有丰富的市场推广经验，有强大的策划实力。

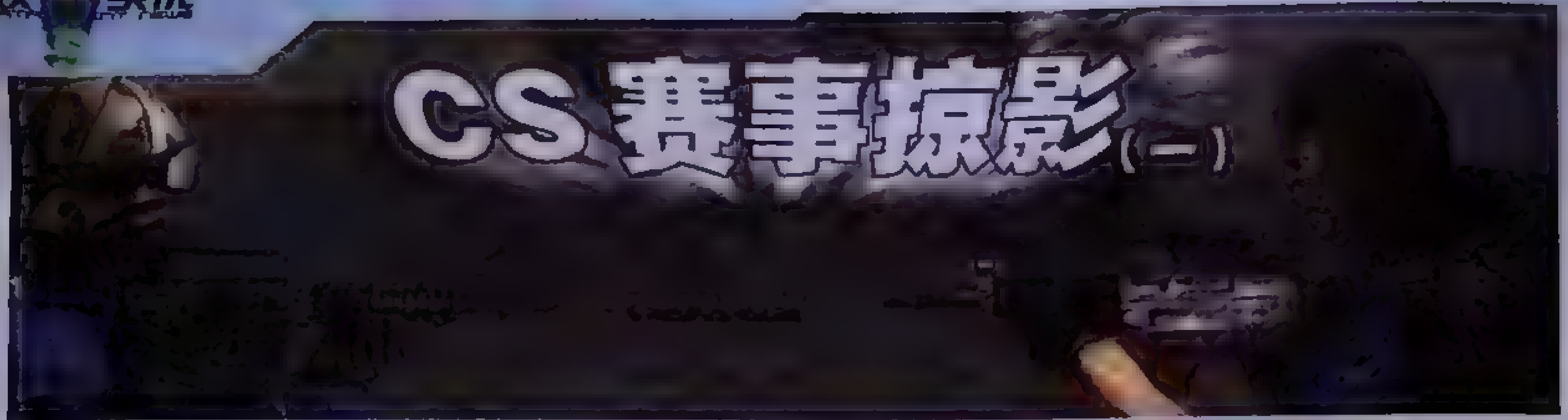
问：请问两位怎么看当前的中国游戏产业？您觉得目前中国游戏产业存在的问题有哪些?

答：对我们来说，中国是一个非常重要的市场。我们作过相关的统计，自两年前网络游戏进入中国后，中国的网络游戏市场即以每年三倍的速度在飞速增长。实际上，中国网络游戏市场在刚刚起步时与韩国面临的条件相差无几。其实随着这几年的发展，中国在很多方面已经超过了韩国，所以我觉得未来中国的网络游戏市场一定会更为广阔。

说到问题，我想目前中国游戏厂商也开始注意到了，那就是中国网络市场的产业结构层次还不够合理，代理商多，开发商少，有实力的开发商更少，也就是说中国游戏产业的开发实力亟待加强。目前纯中国产的网络游戏很少，而且品质也不高，无论是在技术还是策划上都需要进一步提高。这是最首要的问题。

问：这的确是一个很重要的问题，而且中国厂商确实已经注意到了，当前就有一股加强自主研发实力的热潮在中国厂商中涌动，那您怎么看未来中国游戏与韩国游戏间的竞争?

(下转 148 页)



CS赛事掠影(一)

编者按:如今的年轻人如果不知道CS是什么,那肯定是要被朋友们笑话的 学校里、职场中、公车上、大街旁,无论走在哪里,你都可能听到 一群俩一伙的帅哥们互相切磋着CS里如何爆头的技巧……如今的CS比赛也是多如牛毛,几乎每隔几天就会有新的赛事冒出来,让人应接不暇。尤其是那些以此为事业的职业玩家们,逢场必到,东挡西杀,忙得不亦乐乎

此次给大家介绍的就是国内今年上半年一次规模较大的CS比赛——百色商城杯CS全国精英邀请赛,此次参赛的队伍几乎囊括了国内的CS顶尖战队,其精彩程度应该不输于任何一项国内外的CS赛事。我们重点介绍此项赛事的目的也正是想通过这一斑来窥全豹,让广大读者进一步了解正如火如荼的CS赛事。本期我们将先向大家介绍一下这些顶尖CS战队的详细情况,这也可能是他们第一次在国内专业游戏媒体上集体曝光;下期我们将进行现场专题报道,届时将有精彩战报登场。

你会再次怦然心动吗?

WCG的中国区总决赛上,也许,你经历过这种强队碰撞的感觉,WCG世界总决赛上,也许,你曾经感受过绝顶高手互相秒杀的刺激!那么2003年的上半年,什么比赛能够让你再次体验这种感觉?你面对的是将出现在2003 WCG中国赛区上的战队,战队的尊严、荣誉,还有全国2000万CS爱好者的关注,这到底是一场什么样的比赛?最后的冠军将是谁?是ICE?E|ZERO?还是……不论是谁,我们都可以这样说 他们代表着中国的CS最高水准。

这场万众期待的比赛就是"百色商城杯CS全国精英邀请赛",比赛由百色商城(www.buysir.com,以国内著名硬件及外设提供商而闻名,同时做为1030及ICEMAT等原厂在国内的合作伙伴,一直面向国内玩家提供顶级装备。)赞助价值2万元的计算机顶级游戏外设,邀请了全国水平最高的8支CS战队,这些中国的顶级高手们将在中国人自己开发的浩方对战平台上进行最残酷的较量。此次比赛将成为2003年国内水平最高的赛事之一,也将为国内网上赛事做出一个优秀的典范,中国的Clan-base即将浮出水面。

参赛战队:

E`zero	2002年WCG冠军
ICE	2002年CIG冠军
China V	2002年WCG季军
Rainbow	2002年WCG广东赛区冠军
cL	2003年网通华硕杯2月份亚军
5DK	第一届华硕全国CS风云争霸赛冠军
United	美年达杯全国首届电子竞技CounterStrike大赛第一名
-AS- [ZGFY]	2002年上海大师赛季军

比赛方式:

这次比赛采用单循环积分赛制,每张地图采用MR赛制,胜利积3分,打平双方各积1分,失败无积分,7轮比赛后其名次看总积分。服务器设置和其他规则同WCG规则。

浩方平台将进行全程转播,此次浩方将投入可承载2万人同时在线的转播系统。

比赛时间:

对阵表&时间	第一场	第二场	第三场	第四场	比赛地图
第一轮 4月19日下午14点	E^ZERO VS -AS-	ICE VS cL	CHINA.V VS RAINBOW	H S VS 5DK	AZTEC
第二轮 4月20日下午14点	CHINA V VS 5DK	ICE VS RAINBOW	E^ZERO VS cL	H S VS -AS-	TRAIN
第三轮 4月26日下午14点	H S VS c.L	E^ZERO VS RAINBOW	ICE VS 5DK	CHINA V VS -AS-	DUST2
第四轮 4月27日下午14点	ICE VS -AS-	H S VS RAINBOW	CHINA.V VS c.L	E^ZERO VS 5DK	PRODIGY
第五轮 5月2日下午14点	E^ZERO VS ICE	CHINA.V VS H S	-AS- VS cL	RAINBOW VS 5DK	CBBLE
第六轮 5月4日下午14点	CHINA.V VS ICE	-AS- VS RAINBOW	cL VS 5DK	E^ZERO VS H S	INFERNO
第七轮 5月6日下午14点	RAINBOW VS cL	E^ZERO VS CHINA V	-AS- VS 5DK	ICE VS H S	NUKE

奖品:

冠军
steelpad 4s*5
Dsp500*5
微软银光鲨战队包一箱
mousekeeper*10
总价值7500

亚军
steelpad 3s*5
Audio 90 *5
微软红光鲨战队包一箱
mousekeeper*5
总价值4300

季军
func 1030 限量版*5
Audio 90 *5
mousekeeper*5
总价值2500

第4名-第8名
价值500元奖品将在以下产品中选出
rantopad P 细面蓝黑
rantopad 玻璃幽兰透明版
rantopad 特惠版
mousekeeper 布面系列
mousekeeper 玻璃、铝制专用

根据比赛过程中的数据,将评选出"最有价值选手(MVP)"、"最佳得分王"各一名,各获得func surface 1030咖啡色限量版一块。

将根据短信投票,评选出一支"最受欢迎战队",获得func surface 1030咖啡色限量版一块和5包Mousekeeper。

还将评选出一名"最受欢迎选手",获得func surface 1030咖啡色限量版一块。

战队介绍:

★北京新秀—cL

在2002年WCG赛场上,大家肯定对当时的eF有一定的印象,JP,0,zh等人的表演令大家真正的感受到了北京的CS水平。在WCG之后,0去了ICE,zh继续学业,而10.31等人也相继离开eF,就在大家再度失望的时候。传来了原eF主力JP重组eF的消息,但后来证实这个队不是eF而是cL.这就是cL的由来。c.L在重组后再经过华硕杯的洗礼后,正式成为一支知名的全国强队。但在JP加入E`zero后,整个战队又进行了重组,目前cL成员为

参赛队员:
(领队QB\队长CyG)

leon1983	高轶	computer king	吴佳岳
1'st	沈建	7#	王熹
4u	陈洋		

★2002年WCG中国赛区冠军—E`zero

2002年,上海的26space有3支队,分别是GxU和Evil-uf和Evil-FF。不久后,GxU离开,而剩下的Evil合并成一个队,就是现在的E`zero。在队长鱼的带领下,他们在2002年中国WCG决赛中击败群雄夺得2002年中国WCG冠军。但后来因为某些原因,E`zero的韩国之旅未能成行。

进入2003年后,E`zero内部又经过大的动作。buthcer,oY等人的回归,eF的主力JP加盟使这支队现在实力更上一层。在即将开始的百色商场杯,他们会给我们带来惊奇吗?

参赛队员:

nightmare!	欧阳沙浪(队长)
JP	王建平
Perfact	蒋珂
lovetoto	彭中元
pk	廖文生

曾获得荣誉:
2002 上海ADSL电视挑战赛冠军
2002 CBI冠军
2002 WCG中国赛区冠军

★United战队

United成立于2001年11月,最初是几个好朋友组织在一起的。在成都CS界United获得的荣誉无数,基本上包揽了2002年的所有比赛冠军,更是获得了至今被认为举办的最好的"美年达"杯全国冠军。后来战队整体加入到EVIL,改名为E-UF,之后获得了诸多全国冠军

2002WCG结束后,队内队员因为各自的家事和志向不同,各奔东西。2003年,成都又出来一支强队M14,这就是后来这支United战队的前身,队内队员都是前各个著名战队的主力队员,但是由于默合时间较短,队员各自有自己的事业,所以状态一直起伏不定!最近战队又出现大换血,选出状态稳定的几名做为了主力,相信新的United能重整旗鼓,为大家带来精彩的表现!

参赛队员:

LuckyBoy	艾放	MahdiVv	陈静身
Z.y	张毅	sam r	方元军
pyo	唐宇	1212&NN	赵明戈

获得荣誉.
成都维甯瑞尔杯CounterStrike大赛第一名
成都世纪快车CounterStrike大赛第一名
美年达杯全国首届电子竞技CounterStrike大赛第一名
第二届川省游戏对抗赛第一名
2002成都国际电脑节优派杯第一名
第三届川省游戏对抗赛第一名

★上海王牌—AS

AS战队曾在去年ADSL杯上海大师赛中获得过季军,赛后又和冠军X.P战队进行了重组,在上海地区可以说是无人能敌。在不久前结束的GPC上海地区评级赛中,AS战队顺利地获得了冠军。这次百色商城杯CS全国精英邀请赛对重组后的AS来说,是第一次真正的挑战,他们面对将是全国实力最强的7支战队。

参赛队员:

LaX&LaXi	张朝玺(队长)		
Vanessa&awa	郑道平	4u	李文哲
maya&O	嵇伟斌	HeK&stella	赵壁
Km&KingMaster	周亮		

曾经获得荣誉
ADSL 杯上海大师赛中季军
GPC 上海地区评级赛冠军

★广州老牌强队—rainbow

参赛队员:(队长YY)

Rammstein	朱燕京
Xeno	蔡冠源
23freeman	高扬
1024p!g	王林
Vash	严祺
Vivian	袁力

也许很多玩家对rainbw这个队名不是很熟悉,但是大家对eagles这个队很有印象吧?大家对他们在2002年WCG上的表演应该记忆尤新吧,我们看一下rainbow曾经得到过的荣誉
2002年CBI深圳赛区冠军
2002年WCG深圳赛区冠军
2002年CIG广东赛区冠军
2002年CIG全国总决赛亚军
2002年银都杯冠军
2003年BENQ奔宇杯冠军
2003年BENQ华南大师赛冠军

★北京强队—5DK

5DK=5道口,相信星际玩家对这个地名是相当的熟悉吧,当初星际的众多高手很多都出自5道口。而如今,5DK的CS战队实力也是相当不俗,在北京举办的各类CS赛事上,5DK均获得过不错的成绩。在百色杯CS全国精英邀请赛的资格赛上,5DK击败了cYs、Unitend、I.D等众多强队,获得了最后一个参赛名额。而真正的考验还在后面,从实力和比赛成绩上来看,5DK跟E`zero等强队尚有差距,他们能否在这次比赛中扮演黑马的角色呢?

参赛队员:

LeeK.0	刘晨	Rap.E	张争
Sir L	卢哲	ZacH M	张驰
Kin.G	关鹏	Cro.W	王岳

曾获得荣誉:
北京市高校联赛冠军
北京市知春杯冠军
赛博北京赛区冠军
北京市太平洋电脑节冠军
第一届华硕全国CS风云争霸赛冠军
第二届华硕全国CS风云争霸赛亚军

★三强之一——China V

China V拥有国内最好的AW-Per选手3#,相信大家对他在去年海峡两岸cs贺岁杯的表现还记忆犹新吧:其他的选手每一个人的实力绝对都是在国内算得上前10。China.V秉承了欧洲强队的风格,作风极为凶悍,每场比赛都非常令人赏心悦目。今年China V频频在各类赛事上获得冠军,在媒体也是频频亮相,而相对来说,其它两强则比较低调。不知China V在百色商城杯CS全国精英邀请赛上能否击败诸强,再次问鼎冠军?

参赛队员:

CJ	陈俊
3#	李智
WoW	王伟
Bin	丘斌
Lava	谭瑜聪

曾获得荣誉·
2002 WCG中国赛区决赛季军
西安超醇猴王杯CS大赛冠军
CS王者争霸赛冠军
首届达通杯全国CS大赛冠军
华硕CS风云争霸赛西安站冠军

★著名强队—ICE战队

参赛队员:

KING -=ICE=-	徐彦(队长)
BLADE -=ICE=-	吕川
CSH -=ICE=-	陈思昊
AKE -=ICE=-	朱健
0 -=ICE=-	董嘉彬
E18# -=ICE=-	赵捷

团队曾获得荣誉:
2002 苏皖3星拉力赛总冠军
2002 CBI 青岛赛区冠军
2002 CIG 东部赛区5省1市冠军
2002 CIG 总决赛全国冠军
2003 苏州首届电信CS冠军

5月~6月,锁定浩方平台、锁定play!我们会给大家带来更多关于此次比赛的报道。

来信选登

本期大话家游这么多朋友踊跃发言，偏偏不见马哥踪影，只有石子出来算是圆了个场，可也不算是"原创"，是从互动家园上 down 下来的。该不是小马也如我一样忙着考试没时间吧——我可有时间填调查表哪……

可能我从现在就已经开始为今年暑假储存战备物资了吧：这期家游买来还未仔细看，先把调查表寄了，那是因为看了也没用，上面介绍游戏我又玩不起来。期待已久的 CM4 终于到手了，但没时间玩；眼看家园 2 在 7 月份上市，也算就上我的时间吧。一切准备停当，就等着 6 月 11 日开战了。

我爱游戏，非常狂热，但我不会像我们班有些人这种时候还抱着攻略玩奇迹。我要学习，我要掌握自己的未来，但我不会像書中的学生一天学 20 个小时。作为学生，最难的莫过于在玩与学之间找一个平衡点，一个令自己、父母、老师都能接受的平衡点。怎样才是平衡这无法用一个量化的标准去衡量，但如果哪一天这个平衡向玩或学的任何一边倾斜，我都不会后悔，毕竟，这是我自己的选择。

但，至少，现在我不能像马哥一样偷懒！"

（江苏南京瑶沛，男，18 岁）

说实话近来确实有些偷懒，原因很多，但主要是懒-_-b，所以很惭愧……

有心想掌握自己的未来，这很好，即使不能如愿。学与玩的平衡只是一个小小的跷跷板游戏罢了，以后你要经历的或许要难得多呢，倘能无悔，那是我自愧不如的境界（就让我，就让我……好好惭愧一回罢）！

来信选登

我不算是"家"的老读者——97 年接触，98 年 2 月正式编入每期必买杂志。在过来的几年中，出于声望或者毛字，有不少不错的或者曾经不错的杂志被列入了必买编制，而"家游"也曾一度让我处在激烈的思想斗争中。2000 年连续停买二期就是这一矛盾的客观表现，不过这未买的二期倒成了我持续至今的一个遗憾。

OK，初次见面的形式，这就算到了。

（删了两段，大笔大墨，不看也罢，但望编辑留着下面的。

最后进入正题。首先必需指出一点的是，我这次提笔的动机基本上源于一种情绪——浮躁，而这种情绪的诱因也就是我在本期问卷调查中屡频地要的那两个关子的正解。

可能是受到书桌前嫖热的暖气片的持续影响，当我合上封底时，这种情绪突兀地浮了出来，而同时我也意识到这浮躁的情绪早在阅读过程中就已形成并不断积聚着。我习惯性地开始倒翻杂志，只觉得眼前掠过的都是一些刺眼的经典搭配，像大红大绿什么的。别误会，这完全不关美编的事。

随手切入一页，P144，盛大网络 VS Actoz——"挣不到钱，就要翻脸"——石子 JJ 语。那么，继续托下去吧。我接着一翻，带入眼前的是一篮端网游 XXX 的广告宣传画这个佛祖探绝外露真腿的……只是我乃一无神论者，而望之事怕是要留给虔诚的佛教徒了——创意十足，换个名字很难吗？——我愚笨到难于理解这其间的逻辑关系了。

你可能心里会恶心：你丫个成年男性，还在这儿无病呻吟，惺惺作态。呵呵，我也感觉有点过。

玩游戏需要激情，这个我不是不清楚，然则作为一个相对正常的凡人，平凡的心境也是我们赖以生存下去的内部环境。过头一点的激情叫亢奋，过分一些的亢奋想必叫做歇斯底里或者癔病，而这些我想怕是要花医药费的。所以许多时候，我们会在临睡前，从书柜的深处随意抽出几本"家游"，在宁静的桔黄色灯光下轻轻翻开它们。很可能，在进入梦境前，我们的心绪将一直留守在某期的大湖阁中，徘徊于某期的杏花村里，也或许我们这天最后一丝微笑也将源于其中，比如，一篇《夏末秋初》。

也许"家"需要重新考虑平衡——在激情与平凡之间，在浮躁与冷静之间。这已不是什么新意了，许多"家"的读者都以不同的方式在不同的时间与地点阐述过了。我也愚笨，确实无法提出些许好的建议和想法，然而我却很想在"选择"上多一句嘴，鉴于选择对象的辩证性，选择不会出现在一个西瓜与一个芝麻之间。选择不是件轻易的事，而不断选择或许就是我们的一种必然的生活方式。悠……悠到再吐了，我不说了行不。

没想到这个回函附件拖拖拉拉写了近十天，其间已打算放弃掉，但前天看了"家"的论坛后，决定还是虐待编辑们一把了，海涵！

（湖北武汉田丰，男，23 岁）

还是平衡与选择的话题，也给了我们不少启发。51%大于49%，数字上的概念谁都清楚，而在决定选择时起主导作用的还是内心的期望吧，我们衷心盼望读者能在杂志中得到一些快感，这想法永远不会变

来信选登

我觉得 GameStar 出现得太突然，就像吃面条，配着汉堡，好吃，但不是一个味。强强联手也不必这样吧？是我们没有好文章，还是编辑们太懒？反正我不喜欢。

（信阳郑莉莉，女，26 岁）

麦当劳和肯德基在国内的成功，很大程度上在于它们能将饮食风格本土化；而其它很多引入中国的洋快餐做得并不好，多有退出或更换门庭者。至于咱们自己的快餐，也有商业上成功的例子，但总感觉在这里那里缺点什么……我想说的，大家这么聪明，一定早已明了。

来信选登

游骑兵，你说 PS2 是你平生第一台游戏机？！这么说你连红白机都没玩过？没有童年，好可怜。既然你买了 PS2，那么，《鬼泣 I，II》、《真·三国无双，II，III》、《合金装备 II》、《最终幻想 X》、ZOE2、《Shinobi 忍》、《天诛三》有没有玩？没有就快去玩！（玩过后才发觉 PC 游戏总是缺那么个味儿！）

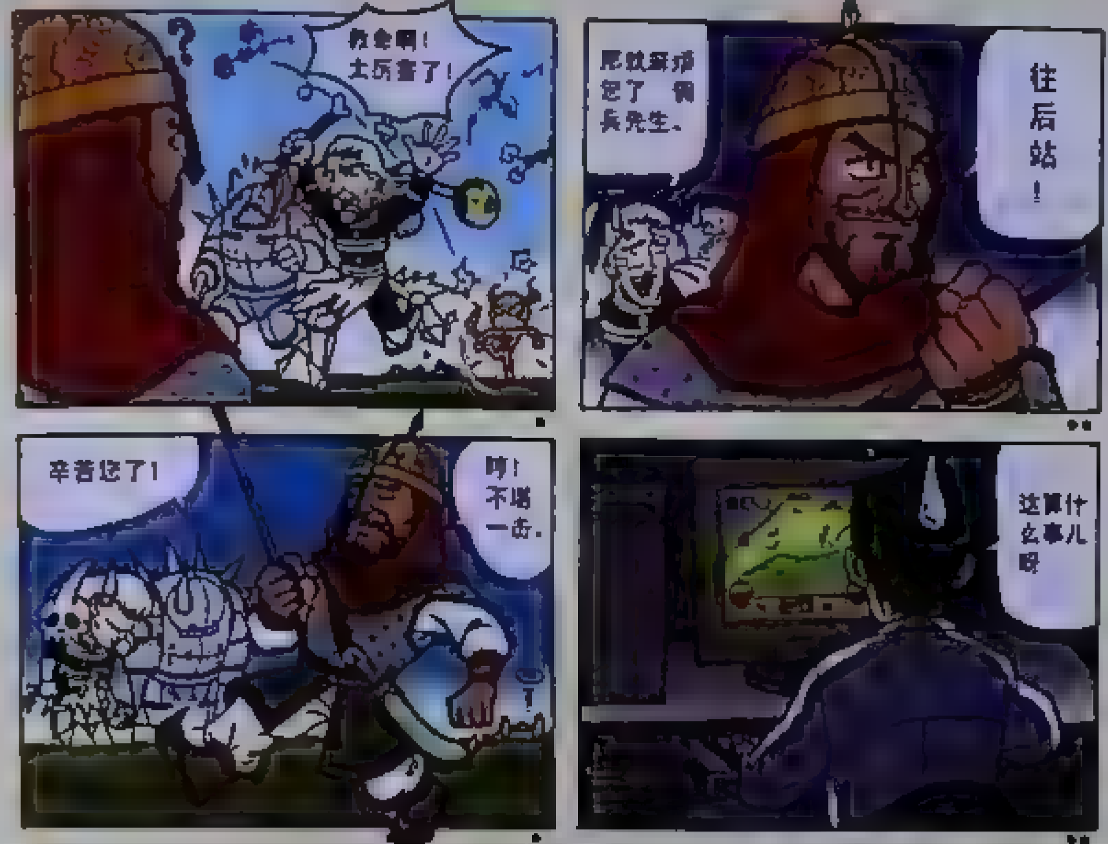
（福建厦门杨曦，男）

游骑兵同志当然玩过红白机，并拥有幸福的童年（我这么估摸着）……关注游骑兵和他那台 PS2 的读者真不少，武汉的王锐还给寄来了几张记忆卡贴纸，说千里送鹅毛吧好像不把人家的礼物当回事似的，总之是情意厚重了。月月就很领这份情，感慨道：我买 PS2 很久了，若是早在杂志上告诉大家，兴许这会儿已经收到个把记忆卡和手柄什么的啦……

来信选登

不知道再说什么，也不知道我自己还想做什么。害怕会失去从前喜欢的东西，可我发现我正在失去。其实说什么也没有用，没有人会理会，会在乎，只是说出来自己会舒服一点。我不是变态，不是神经病，我只是在不停的思考。可现实中，思考不会变成钱，不会变成吃饭的钱，不会变成买游戏的钱，不会变成给亲人看病需要的钱。世界上从来就没有过公平，在虚拟的游戏中也不会有。人生的意义究竟是什么，没人能答，而唯一现存的公平就是人人都会死，不知会不会随科技发展改变。如果改变，受益最先的还是有钱人，操。

（北京赵璐，男，20 岁）



Diablo II 毁灭之王 之"可怕的佣兵"　北京 艾洋

调查表上的这番话很随意，很糙，看上去跟杂志也没什么关系。其实每个月都能见到几段感觉相若的文字，抛开字里行间的思想和情绪不提，它们都能给我一种感动。这，是把我们当哥们儿了。

大学时代就是一个思考的时代，哪怕你对思考这件事深恶痛绝，它也总是不期而至。照我看，思考是完全可以变成钱的，假如你愿意；世界上从来都有公平这回事，包括游戏，假如你愿意；人生的意义你自己不是门儿清吗，假如你愿意~

对文字比较敏感的读者朋友可能会质疑：怎么什么字眼都给搬上杂志了？请放心，这一小块精神文明的阵地没有失守……但我谨建议赵璐同学，以后用那种东瀛血统的香皂品牌替代那个字，多少含蓄些，不会影响愤青的风度。

来信选登

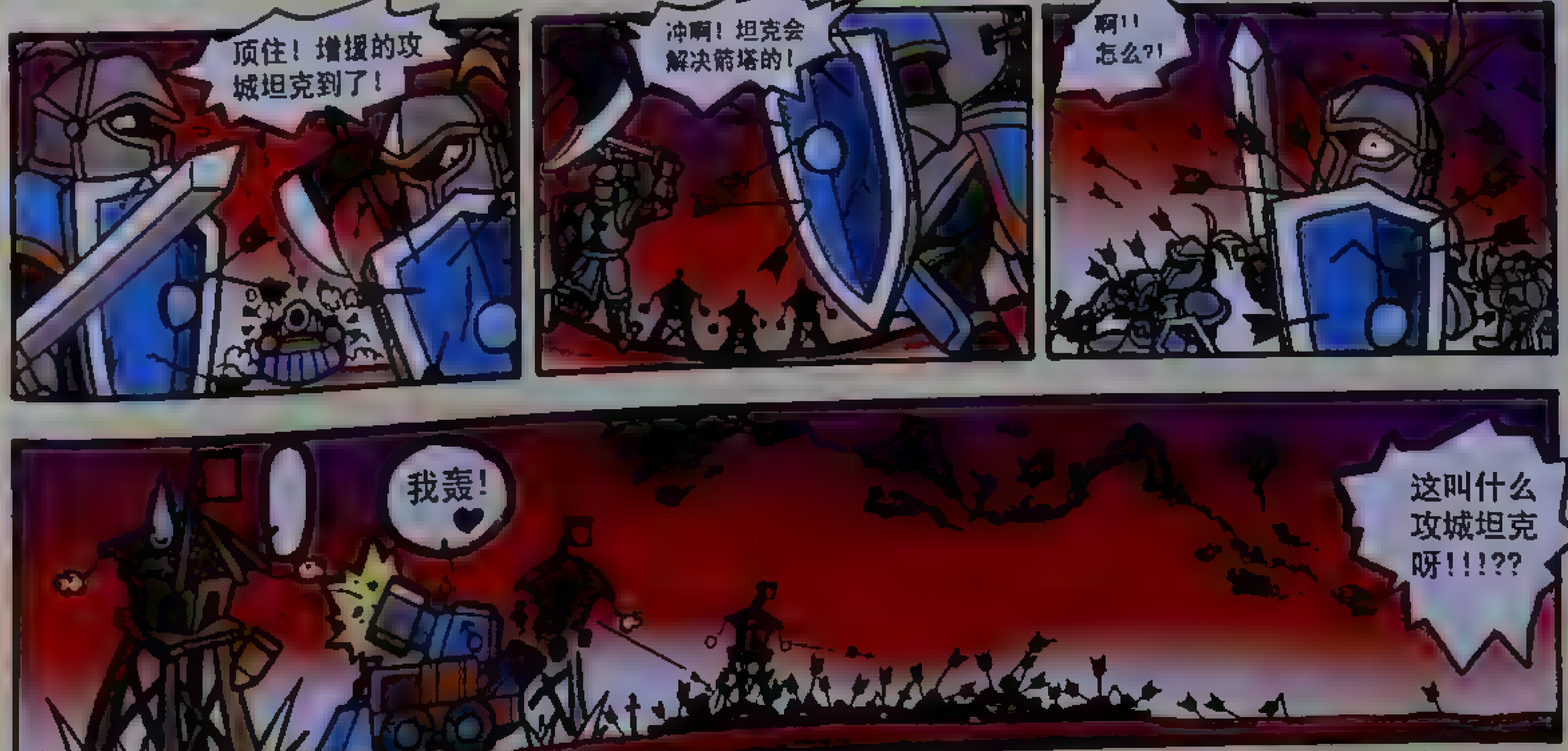
你们的杂志是我见过的同等价位甚至高价位中更好的。我是上大学到的北京，在姑妈家第一次见到《家游》。说实话，以往我对游戏杂志是很不屑一顾的，但《家游》却深深吸引了我。它没有夸夸其谈的言辞，没有虚意逢迎的语句，它很平淡，是平平淡淡的温暖，非常平易近人，就像是与多年的老友谈天一样。我迷恋上它了。我是几乎不定全年杂志（除非学习必需），可当我清理杂志时却发现自己几乎买了多年所有的《家游》，看来我的习惯是该改改了……

我刚好赶上《家游》两次改版，幸运啊！开始还几乎肯定自己不会买全彩《家游》，没想到居然一买再买，人果然是善变的动物）。好了，就此打住，说不满吧、首先，我很乐于了解关于硬件方面的知识，所以请不要缩减软硬武略，拜托！拜托！其次，希望多刊登一些发人深省，嗯，应该说是会引起人们思考的文章。《大众游戏》这方面就做得不错，值得借鉴。还有，请刊登一些有关游戏的文化背景，比如《寂静岭》的人性探讨，还有《鬼武者》，日本战国时期文化是很吸引人的，啊，信长大人！扯远了。有一个小小的请求，网络带围情不要再加页了，我虽然不玩而支持网络游戏，但不想花费太多在不用的东西上，所以……我没什么逻辑，想什么写什么，多多见谅了！不过，这一切都是为了我们深爱的《家游》啊，加油！

（北京王雪璐，女，21 岁）

信中又谈到了思考。不少读者都说想多看些引发思考的东西，这是在用一种很高的标准来要求我们，十分荣幸。思考是一件消耗卡路里的事情，不时还会让思考者本人感觉无聊、郁闷乃至抓狂；大家并不因此而排斥思考，并不因为玩游戏而放弃思考，令人欣慰。

忆苦饭曾经在餐饮界流行一时，但去吃忆苦饭的人没几个是想忆苦思甜，而是在顺应一种潮流。天天忆苦就真的苦了，总请您思考，效果也是一样。说到底还是有个平衡的问题，我们努力。



魔兽III之攻城坦克　北京 艾洋

来信选登

面包，游戏和玫瑰

我曾经双手合十，极其诚恳的祈求上苍"神啊，请赐予我免费的面包，还有，让我温柔可爱的女友重回我的身边吧！"神送到我的手上的，却是一张游戏光盘，还是D版的。于是，在机械化的Install后，我进入了游戏，果然，在游戏中，我找到了面包，还有玫瑰

我与游戏进行最亲密的接触，是在大一的时候，什么轩辕剑叁，大航海四，英雄无敌三，拳皇97……（这儿约略去3721字，请注意，我并没有运用传说中的"夸张"修辞格），只要是能买到或是借到的游戏都几乎让给我玩了一遍。经历过黑色七月的同志当能明白我的心情，这儿自不必赘言。有趣的是，就是在大富翁4的帮助下，我还成功的俘虏了我们班一位漂亮MM。女友每天陪我吃饭，散步，自修，当然还有……游戏。我甚至觉得，神仙过的日子，大概也不过如此吧。

唯物辩证法告诉我们，幸福必然伴随着痛苦，而且痛苦通常要比幸福多，我幸运的成为了这句话的又一个例证。期末考试成绩单上，那一个个触目惊心的鲜红数字让我明白了什么叫做欲哭无泪。头上的蓝天也不再是晴空一片，而是充斥着一片片叫人窒息的黑云，那是一种绝望的黑色，直想把你给吞噬掉。幸运的是，我的女友是一位体贴可人的女孩，她并没有责怪我，而是静静的陪在我的身边，鼓励我要努力上进，度过学习的难关。可惜当时的我并没有意识到这种关怀的可贵。我仍然固执的认为，游戏是最好的心灵栖息所。于是我更加深切地把自己沉浸到游戏之中，享受那一刹那抛开烦恼的快感，然后就是回到现实中，体味那更深切的痛。

那一段时间，我整个人都是窝窝囊囊的。因为成绩特差，我所在的班级又是全年级最优秀的班级。这种巨大的反差更是让我在人前抬不起头来。我干什么都没有信心，干什么都没有热情。惟有游戏，能让我的神经有一丝的颤动和兴奋。我像吸毒般不能自拔，更依恋于虚幻的电子比特之中。

要是我打97，星际，又或是CS的水平因此而突飞猛进，从而在电子竞技界有了一番作为，那倒也不失为一段佳话。可我打游戏也不能打得问心无愧，不能打得光明正大，就像是在路遇中的存档，不敢面对后果。于是，我在CS中的爆头率，在97中的一撇三冲，在网吧中的PK，一时无双，可惜都是昙花一现。我从来没发现游戏人生这种生活方式是不适合我的，可我偏偏赶鸭子上架想把自己完全的沉浸下去！

我生命中最痛的一幕终于发生了，来的无声无息，却又惊心动魄。那是一个对于大多数人来说都是一个平常的下午，我照常的回到宿舍。那是我的四级成绩公布，理所当然的和前几次一样，没有过。我也懒得再想什么了，机械的打开电脑，便玩起CS来。

我颤手颤脚的躲在一个墙边的背后，好容易瞄准一个机会，干净利落的一枪爆了他的头。鲜红的血喷射出来，带着冰冷的快感，我满足了。

就在这时，显示器被啪的一声被关掉了。我愤怒的抬起头来，却是她！她眼里带着幽怨，哀伤，更多的是……绝望！慢慢的，晶莹的泪珠从她美丽的双眸中渗出，无声的落到了地板上。泪落无声，却深深的穿透了我的心。我呆呆的望着她，只是说不出话。半晌，她扭过脸，头也不回的离开了。临走前，坚定的说出两个字："废物！"

我敢说，全世界最恶毒的话加在一起，也比不上这句话的一半。出自我最心爱的人的口中，更让我清清楚楚的明白到 我是一个不折不扣的废物。

我没有再找她，因为我知道，我欠她的实在太多了。如果可以的话，我愿望用我一生的时间来还。可是我知道，我不配！我现在惟一能为她做的，就是离开她，祝愿她能早日找到真正适合她的白马王子，不要再遇到像我这样的混蛋。

半年后，我又重新坐在电脑的面前。和以前不一样的是，她里面已经没有了任何游戏。我的身旁，是鲜红的六级证书。可我知道，它现在对我的意义已经不大了，因为我已经永远的失去了她，我一生中最珍惜却又最没有珍惜的人。对于现在的我，打机已是一种奢侈。玫瑰没有了，我还要去寻我的面包。

大学几年，游戏给予我太多的欢乐，却也要我承受了太多的痛苦。可我并没有那怕是丝毫的责怪她。真的，要说也只能说是自己未能克服的惰性和只懂逃避的思想误了自己，怎样也不能说是游戏误人。游戏在我心目中，永远有着纯洁和美好的回忆，永如第一次见她之时。可我现在，真的不适合再花时间去玩了。请原谅我吧，我的老朋友，我一直以来只懂得逃避。可我从今不会再做一个懦夫，我要开始去寻找我自己的梦。如果一个人没有出息的话，就算打游戏，也不会开心的。

写下这篇文章的时候，我正在着手准备考取计算机研究生。虽然现在只有大三，可我的时间也实在不能算太多了。我要抓紧时间，去做那振翅高飞的雄鹰！

谨以此记，忆我曾经的女友，并为曾行尸走肉的放纵岁月，立一永不再返的墓碑！

（广东广州 Terry）

魔兽争霸III之另有用兵　吉林　吴理

我们总是有那么一种振翅高飞的情结。那些滑翔和栖落的场面却时常被人忽视，甚至被自己忘记。永远在地面和屋檐上徘徊的，那是家禽；永远在蓝天和白云间穿梭的，那是……飞机……

本期的读者来信先选登这些，下面的论坛精华中还有很多"猛料"，限于篇幅，更多精彩内容请大家上网浏览和积极参与。各种批评和建议我们已然铭记，并将认真贯彻学习加以改进。最后，祝大家身体安康，学业有成！

来信选登

这本书编的不错，只是介绍了有些不应该介绍的垃圾游戏，把一些比较帅气的游戏忘了，比如《龙族》，那么好玩的一款网游居然不介绍，这是失败的地方。我希望多多介绍一下《龙族》这款网游。

（四川乐山陈薪宇，男，18岁）

陈薪宇朋友的这封信并没有很特别的地方，相反，类似的来信很多，在此是做个例子。我的意思是，您可以喜欢吃鱼翅捞饭，也可以喜欢吃扬州炒饭，不管什么，但是您不管去川鲁粤馆子进门只要这个，难保有时会失望而归……原谅我又绕进餐饮圈子里去了，因为现在是北京时间下午六点半。

魔兽争霸III之下岗苦工　吉林　吴理

当前位置：玩家沙龙

■置顶帖：沙龙每月名人堂试行，欢迎建议和意见　论坛精华

论坛版主

【内容摘要】经本版两个版斧商量，决定推出"沙龙每月名人"的评选活动，凡在玩家沙龙版发帖加精的站友，将有资格入选"沙龙每月名人堂"……

■置顶帖：半月刊，解决家游改版引发的争论　论坛精华

中级站友

【内容摘要】对家游的争论，归结一下集中于四个方面：

一是太多质量不高的网络游戏文章充斥其间，不断强奸读者的眼睛，所占篇幅之大，严重降低了一部分读者购买的性价比；

二是杂志的风格异化，商业气息浓厚，虽然也有惊艳之作，但整体让人回味、咀嚼的东西呈现匮乏的趋势；

三是外观设计，包括封面和美工，这倒不是一个主要问题，但大家之所以提出来，无外乎是希望家游一方面尽可能惠中，一方面当然最好也尽可能可以做到秀外。

四是家游的态度问题，也就是所谓的"虚心与坚持论"，这涉及到一本杂志的内部发章规划，要看什么样的家游是读者的事情，而要办什么样的家游是编辑部的事情。联合国不让美国打伊拉克，美国不还是打了。可你美国既然打了，联合国也不能闲着，多少说两句。至于听不听，那是美国的事情。扯远了……

【精彩回复】

——同意，上半月是网游，下半月是其他游戏。（woolong999）

——坚决不同意，每月等待家游早已是我的习惯，要改成每月2本！肯定不如现在。（天语）

——搞个副刊不更好？（G theft）

——楼主的初衷很好，设想也够美丽，可是并不实际。关键是要看小编们对众多读者建议的态度，他们要能听取我们意见，重新策划好杂志内容，而不是一味被商业利益牵着走的话，即使不分开办，家游也会重新变为一本极好的杂志。（幸运骷髅）

——鱼与熊掌不可兼得，又要经济利益又要社会利益是不行的。关键是找到一个平衡点，让小编有钱拿还要读者看到高兴，买的舒心。至于怎么做那就是小编的工作了。（boez）

★精华帖：家游，你会后悔吗？　论坛精华

开国大老

【内容摘要】网游不是鸦片的道理和游戏不是电子海洛因是一样的，取其精华去其糟粕是你们该做的工作。代理商的钱是该拿，我们也能理解你们办杂志不易。不过凡事皆有个限度。你们已经超标了。

选择适当的题材和内容来报导即将上市的网游，真正有意义的游戏解说，让人感动的游戏心情，这样的文章我们才是我们希望看到的。……

小马应该算《家游》编辑里最得人心和最具亲和力的了吧（这么多年一直主持和读者联系的栏目的原因），可也正是他的一句话，道出了《家游》编辑的"心声"：虚心接受，坚决不改……

【精彩回复】

——开始看到这个题目的时候，我先想到的是"我买了家游，我后悔吗？"其实真的，家给了我很多东西。我很不幸，家刚出来的时候我还在攀街机的台子，但是感受还是不少的。我想说：我不后悔，真的不后悔，我喜欢这本杂志，即使他坚持现在这个样子……大不了我当《XXX俱乐部》看……（浴血雏菊）

——网游？够了吧，除了家游，还谁没有网游或少有网游的杂志的？网游是一种主流，是中国的国情使然。你不喜欢，大不了不买，你不爱玩网游，大不了不玩；而还在这里大骂就是你的不对了，别人的事我什么管得着呢？还有，你还小，不懂商业这两个字。请问，你能找出一个不是商业化的游戏杂志来吗？（超人小臭臭）

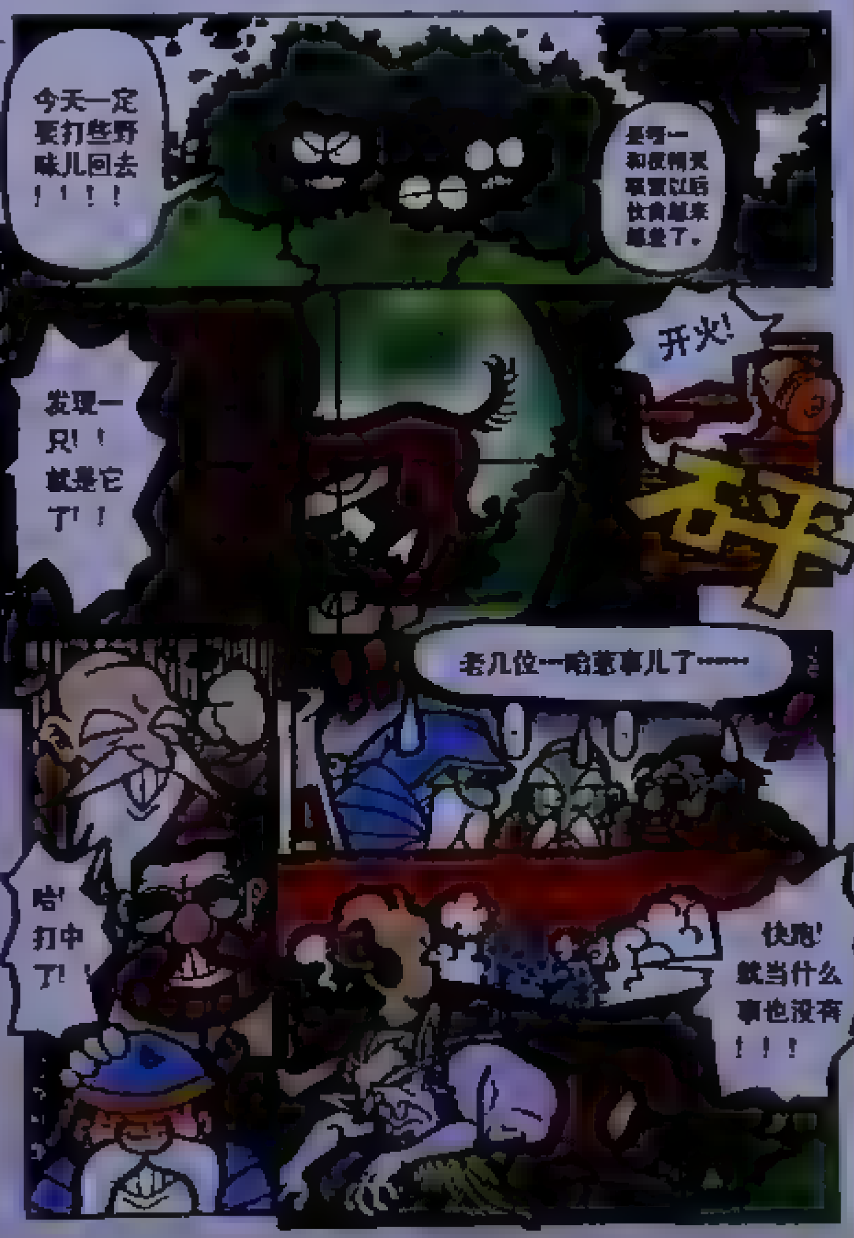
——到底单机的页面多还是网游的多？不知道各位到底认为怎么样的才算单机的内容，怎么样的才算网游的内容？网络帝国页码：92-126，特别企划、新作速递、极限攻略、游戏观点，从20-84页，这4个栏目一个网络游戏都不涉及吧。（Anarchy）

——不要把太多的希望只寄托在一本家游，他承担不起，也承担的太多了。（追花不倾）

——每本杂志都承载着一群人的梦想，家游距离她的目标还远着呢~

很高兴读到读者朋友对杂志的各种意见，你们的观点都是我们储藏的"点子"。它们当然不会以各自发芽这种肤浅的方式体现，因为它们的价值在于构成一块沃土的一部分。至于那句"虚心接受，坚决不改"的调侃，只不过是句调侃罢了，当真的话倒是天真得可爱了~

"罗马不是一天建成"，家游也无法在下一期就变成我们心目中的完美家游。每期多努力一些，再多努力一些~谢谢！（游骑兵）



魔兽争霸III之误伤　北京　艾洋

★精华帖:客观看待这本杂志,绝非病入膏肓　论坛精华

一派站友

【内容摘要】网络游戏乃时代之势所趋也,既然网络游戏已为游戏厂商、代理商、媒体仅有的可获利之物,如何能弃之?于世者,生存乃第一要务也,倘无可生存,说别的还有什么意义呀。再者现在游戏媒体竞争激烈,杂志社广开财路也在情理之中,为了自身的发展刊登网络游戏内容是合情、合理、合法的。不过,网游所占的比例实在[illegible]……

编辑常以一己之好恶来刊登文章;《家电游》可称是一本最能突出编辑个人魅力、个性的杂志,可能正是因此造成了个别游戏类型文章的泛滥?读者需要哪些游戏的介绍,哪些游戏适合杂志的读者,编辑们应该多做些考虑……

如果杂志真的看到建议就执行,那才是不可救药呢,因为他们连起码的发展规划都没有。对一份刊物来说,改版可算是大事。"虚心接受,坚决不改",小马的这句话已经成了被众人狠批的罪证了。到底是读者缺乏幽默感,还是小马说的是真心话?无论如何,足可见批判这句话者是严肃对待编辑们的每一句话地,可为杂志之真读者也……

★精华帖:我也来谈网络游戏及其文章　论坛精华

开国大老

【内容摘要】作为国内顶级的游戏专业杂志之一,家不可能无视网络玩家的力量而不推出网络游戏的文章。而事实上是刚网络游戏开始盛行的时候,家的编辑也都(很多人哦)涉足于此,我还记得石器时代刚刚开始运行的时候,油漆兵,石子,东东与"等等"(不要打我,确实不记得还有谁了)都曾经亲身体会过这个游戏刚开始的纯真,而家的很多老读者也都一样。就像我,不过,很快,我们中的一部分人开始退出了

但是,家的读者群在扩大,家不可能也没有必要为了老的读者群去放弃新的读者群,当然,如果能够兼顾是最好的,倒霉的石子姐姐就开始了她的不幸,而我想,家里的很多编辑自己本身也是不太爱看网络游戏文章的吧

存在即合理,网络游戏有它合理的一面,网络游戏文章当然就有必要继续留在家的纸上,而差劲的文章,我相信是会慢慢消亡的……

【精彩回复】

——本杂志面向的是大众,而大众普遍的认识水平还无法同时处于一个很高的层次,老玩家们的建议想法固然没错,但如今国内市场的整体环境也在左右着家游杂志的发展方向,网游现今已成为一种很普遍的娱乐活动,有其固定的庞大的玩家群体,而如今的网游粗制滥造的多,精神博大的少,这也造成了整个玩家群体为何层次普遍偏低的原因。大多数玩网游的人还只是初中生,小学生,他们无法有一个自身较系统的认识态度,在网游中的管理又有着这样那样的混乱情况以及不法事件,这都造成了一部分正常玩家对网游的反感,一种新的事物诞生时,总是需要适应这个社会,需要磨合的,网游是游戏的一部分,是不可分割的,游戏的发展趋势肯定会以网络为载体,我们今后的交流肯定会在网络的基础上扩大化,家游对网游的报道应该起到引导读者思想行为,规范读者在网络游戏中的个人意识,这才会让网游的明天发展的更加完善。

记得红月网游曾经发生过一件非常感动人的故事:一位身在台湾的女玩家身患重病,生命垂危,在临终前十分想见一见远在湖北的游戏中的男朋友,当游戏中的其他玩家得知了这个事情后,纷纷在里面发出通告,而且 GM 也积极的参与进来,很多玩家各方奔走,终于找到了这个男玩家,而又有其他玩家出钱出资让这位男玩家得以到达台湾他女朋友的身边,虽然当男玩家到时,那位女孩已经与世长辞,但是我们在掉下了这同情的泪滴时,也深深体会到一款网络游戏真正的含义不止是在游戏的华丽画面和其博大的任务,更重要的是人与人之间的感情交流,我们在现实中伪装或许是迫于无奈,但在网游中,应当正义长存!我们为何仍是那般卑劣?难道一个人的本性真的是那样的肮脏么……

(追花不谢)

公告栏

《读者指南》

●邮购

汇款地址:北京813信箱(家用电脑与游戏)[illegible]

邮政编码 100037

邮购电话 010-68728138

010-68411981

电子信箱 [illegible]

注意事项:[illegible]

●投稿

投稿地址 北京813信箱(家用电脑与游戏)编辑部

邮政编码 100037

电子信箱 [illegible]

注意事项:[illegible]

●附文

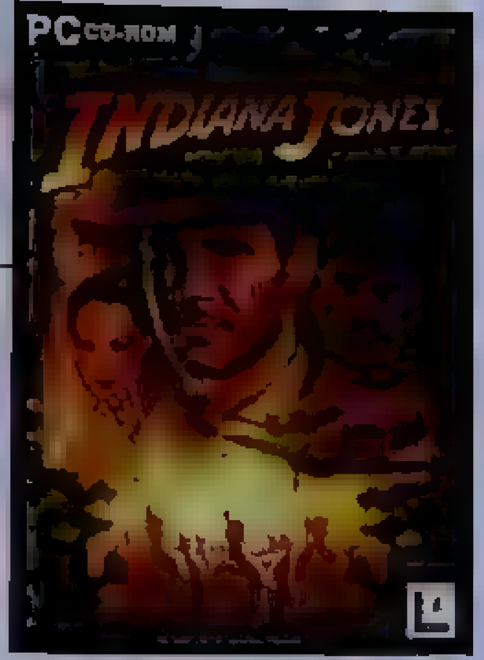
[illegible]

(2003年第3期读者调查问卷统计结果

[illegible]

特别企划

22 ChinaJoy GTec 03 亚洲电子娱乐技术讲座
25 黑鹰坠落
28 印第安纳·琼斯VI
33 合金装备
35 合金装备流程攻略
40 丛林之狐
44 GameStar: 雷·马齐卡 & 格雷格·泽彻克
46 游戏大赛经纪人

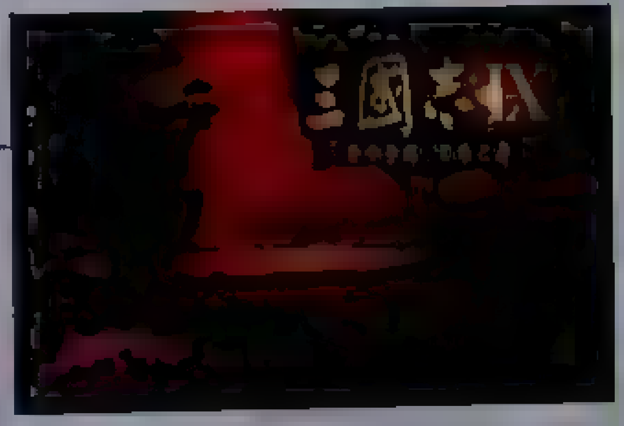


新作速递

48 锁定:现代空战
50 幽浮.战神 3000
51 重返狼穴Ⅱ血战太平洋
52 霍尔特之王
53 英雄传说Ⅵ空之轨迹
54 上古卷轴Ⅲ血月
55 银河英雄传说 VS
56 魔法帝国
57 武士传奇
58 铁骑行星
59 模拟人生:超级巨星
60 盖亚大地传说·光辉传承
61 青蛇
62 国内上市星运表
64 国际上市星运表
65 中国游戏风云榜

超级攻略

66 三国志Ⅸ 皇帝争霸 王者之书
75 先驱号 全攻略
80 印第安纳琼斯Ⅵ 完全寻宝指南
84 模拟城市Ⅳ 市长规划手记
88 老鸟坐堂
90 秘集市
丛林之狐
永恒战争 光芒暗影
[illegible]
[illegible]
红色警戒Ⅱ
[illegible]
飞绝
软贝检阅图大冒险Ⅱ



游戏观点

92 抗日:血战上海滩
94 指环王:护戒使者

Play!
家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2003年5月号 总106期

主　管 中国科学技术协会
主　办 科学普及出版社
协　办 北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版 《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址 北京市海淀区增光路45号综合楼6层
通讯地址 北京813信箱
邮政编码 100037
电　话 (010)68728137、68728138、68728139
传　真 (010)68728134
网　址 http://www.fcgm.com.cn
电子邮件 fcgm@fcgm.com.cn

主　编 赵震东
常务副主编 孙百英
编辑部主任 刘威
编辑部副主任 梁华栋
编辑/记者 陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周越
美术编辑 单非 何涵 沈琳

发行部主任 [illegible]
电　话 (010)68728132
广告部地址 西城区德胜门外大街97号
广告代理 北京互动家园广告有限公司
电　话 (010)68728133、68411807
电子邮件 ad@fcgm.com.cn

刊　号 ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号 82-622
国内发行 北京市报刊发行局
国外发行代号 1359M
国外发行 中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证:京西工商广字第0010号

印　刷 利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　价 8.80元

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用,由本刊支付稿酬的稿件,均视为稿件作者同意以下条款:

1、文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权(版权),该作品不侵犯任何他人的著作权

2、全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式(包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质)使用、编辑、修改该作品,无须另行征得作者同意,无须另行支付稿酬。

3 独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可,作者不同意任何单位和个人以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外),未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可,任何单位和个人不得以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作品,著作权法另有规定的除外。

有戏还是没戏

这个工作月中，喧嚣一时的伊拉克战事似乎就要毫无悬念的谢幕了。从阴暗的心理角落出发，其实对战争如此迅速、如此平淡的结束是有些遗憾的。大约有一周的时间，我都会每天从 22 点左右开始，通过 WinXP 系统桌面的电视程序图标启用被闲置许久的显卡 TV 接收装置，等候那个“对得起观众”的大场面粉墨登场……无敌阿帕奇被击落，沙尘暴照样拦阻现代军备，战斧导弹被 GPS 干扰玩得团团转……有趣的消息还是有的，但大场面终究没看到，而无辜平民和勇敢记者沥血的场面却令人不忍继续怂恿这场杀戮进行下去——还是让战争永远只在电脑游戏中发生吧！

游戏比赛这些年来可不少见，但真正组织一场成功的游戏大赛，却依然是种令人摸不着头绪的高深“游戏”。本月亲历了本刊专栏作者王博先生从一年前的一个念头，到今天成功举行大赛的喧嚣场面的最初与最后。狂热的信念、坦诚的沟通、毫不懈怠的努力，令人不得不佩服这种对游戏的认知态度和实践能力。所有玩过的游戏多过读过的名著的这代人，相信早已习惯了面对“不可能的任务”，就请把你在游戏世界中磨练出的处乱不惊的“胆识”，到真实世界中善加利用，别让游戏这种“素质教育”无用武之地哦~

中国第一个获得相关管理部门正式批准的大规模全国性电子竞技联赛 GOC，本月正式宣告开赛。虽然整个活动的开幕式被众所周知的原因影响而造成一定的干扰，但属于玩家的正规全国性电子竞技大赛毕竟是来了！同样是在声名鹊起的 E3 大展即将于美国拉开帷幕之际，享有“中国 E3”之称的 ChinaJoy2003 大展的会议日程也正式由承担官方展会日报出版的家游杂志于本期披露。从会议日程和论题中大家不难一窥将在 7 月举行的“中国 E3”的风采。

决心能够超越一切障碍，当你拥有了坚定的信念，你就有戏！

游骑兵

rabbit@fcgm.com.cn

娱人码头

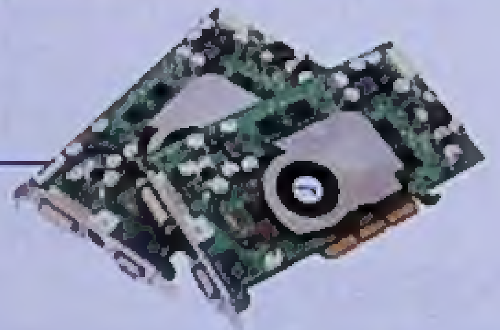
96 别偷换概念
——武侠游戏

网络帝国

98 网游月记
100 传奇 3.0 全新内容披露
104 轩辕剑 online：曙光再现
106 A3 前瞻
107 剑侠情缘 online
108 人间
109 天下无双
110 童话
111 天使
112 佣兵传说
113 坦克宝贝
114 宠物王中的一天
115 EQ 魔法师必修课
118 魔剑 女猎手养成大全
120 命运 我不是一个珠宝奸商
122 骑士 做个祈祷祭祀有多难
124 天堂冰镜湖之妖精属性新谈
126 征服 游戏的宿命
128 N-AGE 物语之少年激斗篇
131 奇迹 白色情人节

软硬武略

134 激战主流
——GeForceFX 5600 / 5200
141 资讯新闻眼



电娱实况

143 各类新闻
149 来自韩国的美味“馅饼”
——Zestturn
150 CS 赛事掠影

大话家游

152 大话家游

广告索引

封面	第三波	9	广州光通	115	汉娃娃
外拉 1	网星科技	10	广州光通	117	汉娃娃
外拉 2	网星科技	11	Sohu	119	汉娃娃
内拉 1	天人互动	12	恒星	123	清华同方
内拉 2	天人互动	13	Sohu	125	清华同方
内拉 3	天人互动	14	赛维创世	127	清华同方
1	天人互动	15	Sohu	130	上海九城
2	上海新浪	16	华义软件	133	上海九城
3	寰宇之星	17	华义软件	142	奥美电子
4	兆鸿科技	18	新天地	153	欢乐数码
5	福州网龙	19	新天地	160	育碧软件
6	空间互动	50	恒星	封三	育碧软件
7	广州光通	52	恒星	封底	[illegible]
8	广州光通	113	欢乐亿派		

www.everquest.com.cn www.everquest.com.cn
EverQuest®
无尽的任务
新一代高品质网络游戏的领军之作
平凡的游戏价格 不平凡的游戏品质
The best way to play
NVIDIA.
Maximize your experience with pentium 4
卓越体验，尽在奔腾4
特别推荐 —
阿尔卡特
ALCATEL
免费体验 EQ 方法：
1. 免费客户端：您可以到官方网站免费下载 EQ 基本版客户端
2. 免费申请体验帐号：您可以到官方网站免费申请 EQ 体验帐号，就可以获得 5 小时游戏时间。
EQ 客户端 9.9元 2CD
免费赠送 8 小时游戏时间
除了基本版以外，还包含以下资料篇：
《库那克的遗迹》
《维里斯的伤痕》
《艾柯莎的传说》
EverQuest
www.EverQuest.com
Torgiran Mines
EQ 充值卡 30元
60 小时游戏时间
同时购买 2 张亦可转换为
包月模式或者 125 小时
60 小时
唯一推荐PC配件制造专家——微星科技
Ubi Soft
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
VAIO
intel.
MSI
Link to the Future
sina
Junnet

问卷调查

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER ● GAME MONTHLY

2003年5月号 总第105期

您的参与是对我们最大的支持——

邮寄地址：100037
北京813信箱《家用电脑与游戏》杂志
问卷调查组 收

家游FANS资料夹

第一次填写者，有更动请详细正楷书写

姓名：______ 年龄：______ 性别：______

电邮：______

邮编：______ OICQ：______

地址：______

简介______

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
______页 ______

三、本期阅读最不舒适的版页
______页 不爽之处 ______

四、您读完本期杂志所用时间
______

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

___页___列___行______
___页___列___行______
___页___列___行______
___页___列___行______
___页___列___行______

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏企业人气榜
请评选您最支持的中国游戏企业一家
______

中国游戏风云榜
经典榜 请评选您最喜爱的三款游戏
1. ______
2. ______
3. ______

发烧榜 请推荐您正在玩的一款游戏
______

期待榜 请支持您最想玩的一款游戏
______

家游-天人有奖问卷调查

Play!

天人互动

欢迎参加家游－天人有奖问卷调查，完整填写所有内容并在下月10号之前寄出问卷的读者，将可参加每月总计30个名额的热心玩友抽奖活动，奖品为一套天人互动出品的正版游戏。

《魔剑》拥有10个种族、18个职业，其中很多有特点的种族，比如人马跑得快，鹰人能飞，那么哪个种族天生会隐身呢？

☐ 艾克族 ☐ 精灵
☐ 影族 ☐ 牛头人

《魔剑》服务器采用了美国军方和好莱坞制作电影特技所采用的高水准服务器，使超大范围世界无缝地图场景、动态地形、物理建城等先进功能得以实现，这种服务器的名称是？

☐ 惠普 ☐ SGI ☐ 戴尔 ☐ 英特尔

《魔剑》中第一次实现了物理建城，我们可以建立自己的家园，那么建筑物升级形态有几种呢？

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

PLAY!留言板